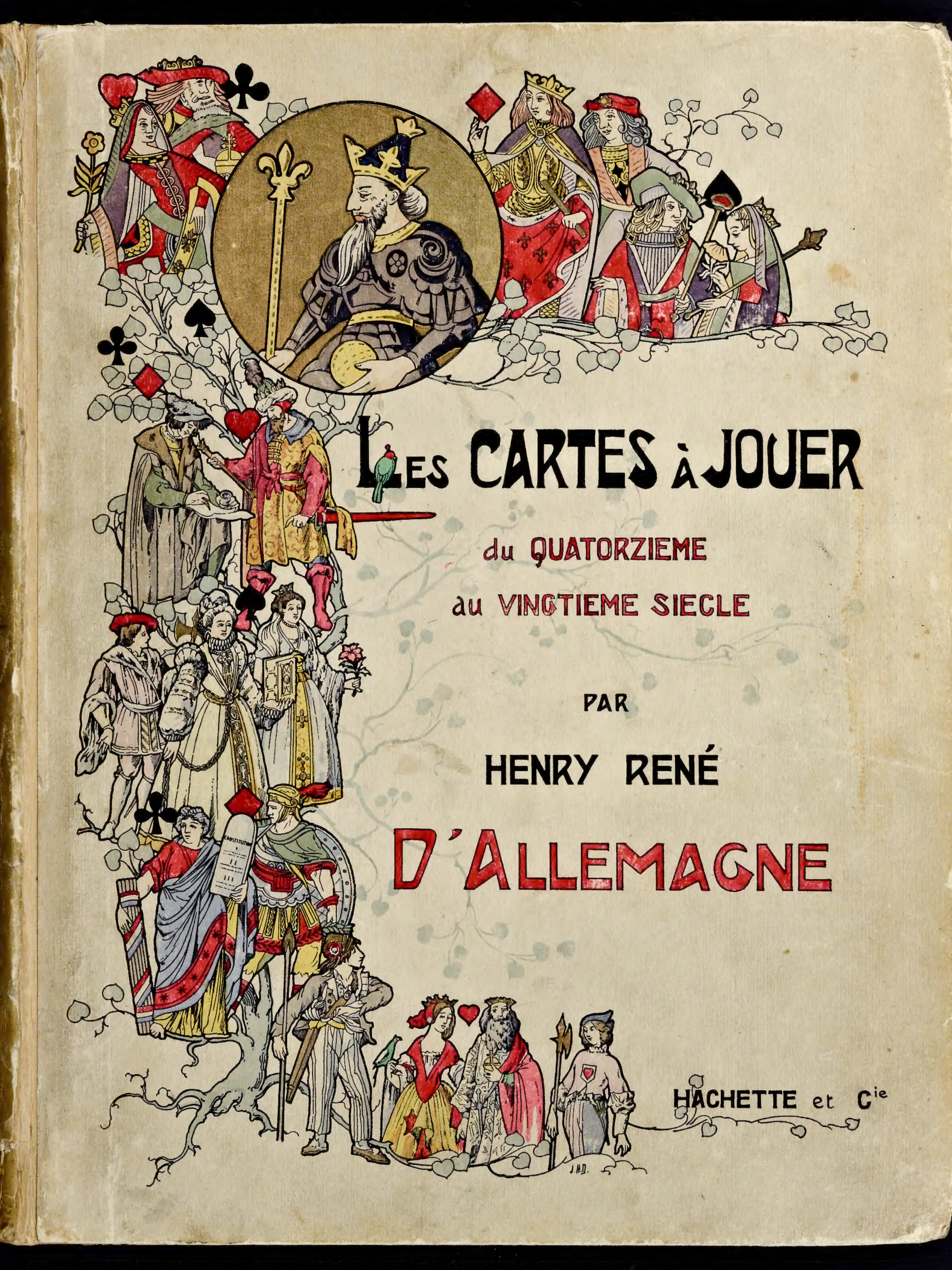

LES CARTES À JOUER
du QUATORZIEME
au VINGTIEME SIECLE
PAR
HENRY RENÉ
D'ALLEMAGNE
HACHETTE et Cie





3810.
1.

2 volumes

1,750 —

2 vols.

3,200 facsimiles and reproductions including 956 in colored (12 tipped in) and 340 vignettes, and 116 cul-de-lampes

LES

CARTES A JOUER

du XIVe au XXe siècle



L'ATELIER D'UN MAITRE CARTIER HABITANT PLACE DAUPHINE, A PARIS

(d'après une gouache de la fin du XVII siècle, conservée au Musée Carnavalet.

LES

CARTES A JOUER

TOME I





LES

CARTES A JOUER

du XIVe au XXe siècle

PAR

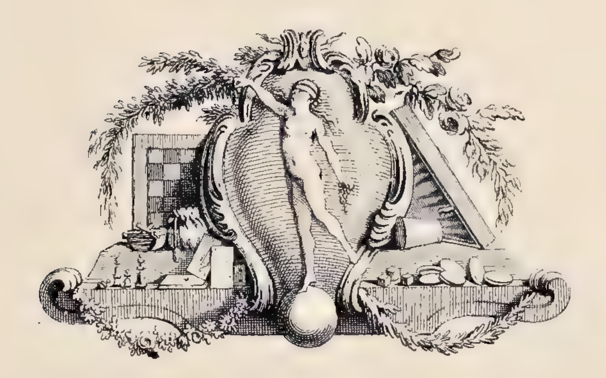
HENRY-RENÉ D'ALLEMAGNE

ARCHIVISTE-PALÉOGRAPHE

BIBLIOTHÉCAIRE A LA BIBLIOTHÈQUE DE L'ARSENAL

Ouvrage contenant 3200 reproductions de cartes dont 956 en couleur
12 planches hors texte coloriées à l'aquarelle, 25 phototypies
116 enveloppes illustrées pour jeux de cartes
et 340 vignettes et vues diverses

TOME I

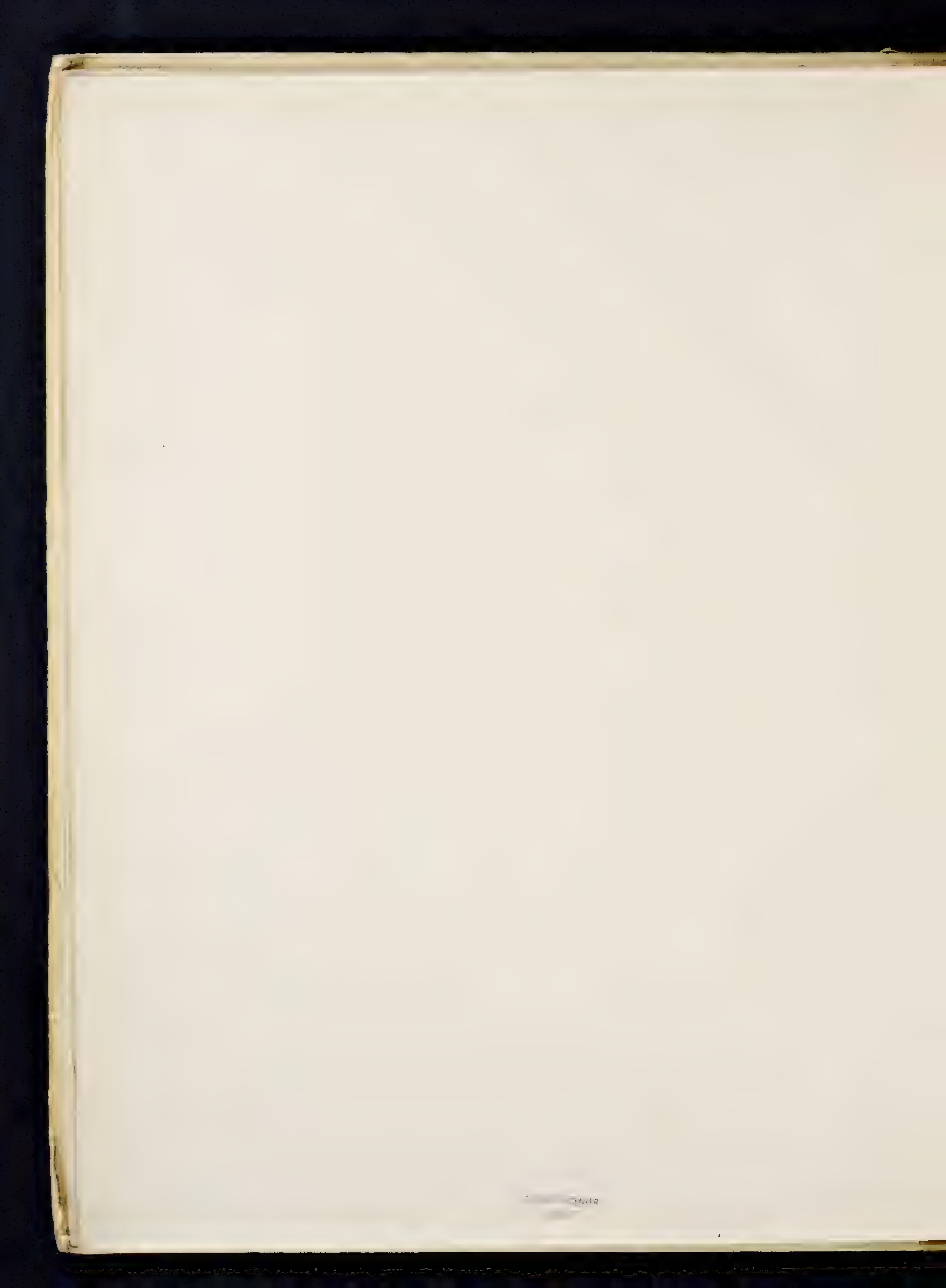


PARIS

LIBRAIRIE HACHETTE ET Cie

79, BOULEVARD SAINT-GERMAIN

MCMVI



A Monsieur Georges Marteau.

Votre nom, mon cher Monsieur, avait sa place marquée à la première page d'un livre sur les cartes à jouer.

Permettez-moi de vous renouveler ici mes remercîments pour votre collaboration qui me fut si précieuse au cours de ce long travail, et croyez à mes sentiments bien affectueux.

Henry D'Allemagne.

Paris, le 15 septembre 1905.



PRÉFACE DE L'AUTEUR

Le jeu est un des côtés les plus curieux de la psychologie humaine. La passion du jeu de cartes, chez nous, est un besoin qui domine presque toutes les autres sensations, et on peut ajouter qu'aucune nation n'a jamais pu s'y soustraire complètement. Il est curieux d'observer que les renseignements les plus reculés que nous possédions sur les cartes sont, en quelque sorte, d'ordre négatif. L'un des plus anciens que nous ayons rencontrés, un de ceux qui indiquent une date certaine relativement à l'emploi du jeu de cartes, n'est-il pas cet acte notarié, passé en l'étude de Laurent Aycardi, où les parties prennent l'engagement formel de ne plus se livrer à la passion du jeu? L'Église catholique avait eu également le pressentiment de tous les débordements auxquels cette terrible passion pourrait donner lieu, puisque, dès le début du quinzième siècle, quelques moines partirent en croisade pour faire détruire les jeux de cartes et les instruments pouvant servir à leur fabrication. Ces prédicateurs étaient animés du chimérique espoir qu'une mesure aussi radicale triompherait à tout jamais de ce funeste penchant. Mais il en était des cartes comme de tout ce qui souffre de la persécution, plus elles ont été combattues et plus on a cherché à les détruire, plus grande a été leur influence et leur usage répandu.

L'histoire des cartes à jouer a préoccupé bien des auteurs, et, depuis le moment où l'on a commencé à se livrer à ce que l'on appelle maintenant les travaux d'érudition, chaque époque a produit un traité plus ou moins important sur l'origine de ce passe-temps. Nous ne parlerons que pour mémoire des travaux du dix-huitième siècle, dont les plus connus sont ceux du Père Ménétrier et ceux de l'abbé Rive, mais c'est au début du dix-neuvième siècle

que ce sujet a le plus hanté les esprits. A cette époque, par suite de la réaction qui avait fait considérer l'époque antérieure à la Renaissance sous le nom de gothique, terme employé alors comme mépris, au début du dix-neuvième siècle, disons-nous, on ne s'est préoccupé que des cartes appartenant au quinzième et au seizième siècle : les époques suivantes étant considérées comme manquant totalement d'intérêt et indignes d'une étude sérieuse. Nous avons tâché de réhabiliter un peu ces pauvres cartes déshéritées, car nous trouvons qu'elles ont toutes leur intérêt proportionné à leur rareté et à la perfection avec laquelle elles ont été exécutées. Certes, nous faisons un plaidoyer *pro domo*, mais La Bruyère, dans ses *Caractères*, n'a-t-il pas assuré que tout a été dit depuis que le monde est monde et qu'il ne reste plus qu'à glaner parmi ce que les anciens et les modernes ont laissé de meilleur? Tâchons donc de glaner fructueusement et faisons en sorte que, comme dans les champs de Booz, nous trouvions beaucoup d'épis à relever sur notre passage.

Y a-t-il rien de plus poétique que l'origine nébuleuse et pleine d'incertitude des cartes? Tous les auteurs ont exprimé à ce sujet des opinions qui, autrefois, étaient certes défendables, mais que nous n'avons pu admettre après avoir fait une étude approfondie du sujet. Sans nous arrêter à la partie historique, que nous avons traitée tout au long au cours de ce travail, ne vaut-il pas mieux, ici, envisager de plus haut le côté psychologique de la question? N'est-il pas tout à fait raisonnable d'affirmer que les cartes, étant l'expression la plus commode et la plus simple du jeu, répondaient à un besoin naturel, besoin qui a pris corps un jour, semblable à ces créatures qui, au dire des anciens, naissaient de l'écume des eaux pour revêtir ensuite une forme tangible.

On peut dire des cartes que si elles n'avaient pas été inventées, il faudrait le faire aujourd'hui, tant elles répondent à un besoin réel. Nous pourrions, à l'appui de cette assertion, citer l'exemple de ces soldats espagnols qui, dans l'île de Saint-Domingue, n'hésitèrent pas à dépouiller de ses feuilles un arbre appelé Coppey, pour les transformer, à l'aide de quelques signes spéciaux, en cartes à jouer.

Chez les peuples les plus primitifs, les cartes n'ont pas tardé à être considérées comme l'un des éléments les plus nécessaires de la vie, et c'est ainsi qu'à côté des idoles et des armes de guerre, nous avons rencontré, dans le Musée ethnographique de San-Francisco, des cartes indiennes que les sauvages avaient peintes sur cuir, à l'imitation probablement de quelques cartes espagnoles qu'il leur avait été donné d'apercevoir.

On dit que les émotions du jeu sont les plus fortes qu'il soit permis à l'homme d'éprouver; la chose est évidente pour tous ceux qui se sont approchés d'une table de baccarat dans une de nos modernes maisons de jeu, mais en dehors de ces sensations violentes qui secouent celui qui, sur une carte, joue sa fortune, l'avenir de ses enfants et quelquefois même son honneur, il y a le charmant délassement qui fait la joie de bien des honnêtes gens. On joue pour passer le temps, mais on joue aussi et surtout pour établir une petite supériorité personnelle, et nombreuses sont les parties dans lesquelles aucun gain n'est engagé. La question de savoir quel est celui qui triomphera, amène les meilleurs amis à s'injurier et à se traiter avec la dernière violence : on joue



LE JEU

De ce Joueur fuyons la rage,
Comme lui, par un faux usage,
Jouons mais d'un amusement
Ne faisons point notre tourment

pour jouer, c'est vrai, mais on tient à gagner. L'homme est un grand enfant qui, s'il vient à perdre, ne sait que difficilement dissimuler son dépit. Au Moyen Age, les gens qui perdaient au jeu d'échecs n'hésitaient pas, souvent par manière de vengeance, à assommer leur partenaire à l'aide de vigoureux coups d'échiquier. De nos jours, les mœurs se sont adoucies, mais est-il bien rare de voir des joueurs lacérer des cartes, cause involontaire de leur perte?

De tout temps, la royauté a songé à exploiter la passion du jeu, et, dès la fin du seizième siècle, on a commencé à mettre, sur les cartes, des impôts qui ont toujours été en progressant. Un grand homme politique anglais, M. Gladstone, disait que dans son pays il n'y avait aucun mérite, vraiment, à être ministre des finances puisque, avec l'Income-taxe, il suffisait d'augmenter de quelques millièmes le taux de la contribution exigée pour faire rentrer dans la caisse du trésor des sommes considérables. Depuis trois cents ans, nos surintendants des finances semblent avoir eu la prescience de la réflexion de M. Gladstone, et ils ont voulu faire supporter à l'impôt sur les cartes la majeure partie des déficits qui se trouvaient dans les coffres royaux ; c'est ainsi qu'en voulant augmenter une charge déjà lourde, ils sont arrivés à tuer la poule aux œufs d'or, fait qui, dans le cas présent, se trouve caractérisé par les fameuses surséances des droits qui eurent lieu en 1609, 1671 et 1719 : la matière n'étant, en effet, pas corvéable à merci, les résultats n'ont pas répondu aux espérances de ceux qui avaient mis si peu d'imagination à trouver des nouvelles ressources pour la royauté.

Les cartes à jouer sont intéressantes à plus d'un titre, et le côté archéologique est digne d'attirer notre attention. Y a-t-il rien de plus beau et de plus grand que cette figure de l'empereur du jeu italien connu sous le nom de tarots de Charles VI? Dans la raideur toute hiératique du personnage, il y a quelque chose de grandiose que, dans nos jeux modernes, nous n'arriverons jamais à atteindre, malgré ou peut-être à cause de tous les moyens de reproduction dont nous disposons actuellement. Le dessin de ces cartes du quinzième siècle est presque toujours d'une correction et d'une élégance parfaites ; il y a dans ces lignes quelque chose d'une précision pleine de caractère qui nous permet de revivre l'époque où ces œuvres ont été exécutées.

Que dire de la préoccupation qui a dicté le choix des personnages reproduits sur les figures majeures de la plupart de ces jeux? Sur les cartes d'origine lyonnaise, on rencontre d'une manière très générale les pairs religieux tels que le duc de Reims, le duc de Laon, le comte de Châlons, le duc de Langres, le duc de Beauvais et le comte de Noyon. Les pairs laïcs donnèrent également leurs noms aux cartes : le duc de Normandie, le duc de Guyenne, le duc de Bourgogne, le comte de Champagne, le comte de Flandre et le comte de Toulouse. A côté d'eux, les personnages mythologiques tels que le beau Pâris et la belle Hélène, Vénus, Junon, Pallas, etc...., puis les personnages empruntés aux romans de chevalerie comme la Sibylle, Mélusine, Pantasilée, Lucrèce, etc...., viennent concourir à la composition des jeux. Il ne faut pas oublier surtout la figure de cette héroïne que tous les partis se disputent aujourd'hui : nous avons nommé Jeanne d'Arc qui, dès la dernière partie du quinzième siècle, apparaît dans la plupart des jeux sous le nom de « la Pucelle ».

Les jeux édités dans l'Ile-de-France et en Normandie, au début du seizième

siècle, portent tous des inscriptions indiquant la haute estime que l'on avait pour tout ce qui touchait à famille royale : « Honneur au Roi ! Révérence à la Reine ! ». Ces devises ne semblent-elles pas indiquer la respectueuse sympathie que les sujets éprouvaient pour leur souverain Louis XII, le Père du peuple, à l'honneur duquel elles ont été très probablement composées ?

A cette époque, les costumes des personnages représentés sur les cartes à jouer suivirent, pendant un certain temps, les modes contemporaines, et nous retrouvons dans ces beaux jeux des quinzième et seizième siècles le chardon orné et les riches étoffes dont les primitifs Français nous ont conservé le souvenir. A l'imitation du jeu allemand du Saint-Empire, on a parfois même habillé les valets à la manière des écuyers et des échansons : on a placé entre leurs mains les insignes de leur profession.



ROI DE PIQUE REPRÉSENTANT WASHINGTON
CARACTÉRISÉ PAR LA LÉGENDE « INDÉPENDENCE » PLACÉE AU CENTRE DE L'ENSEIGNE
(COLLECTION HENRI PROST)

Au début du règne de François Ier, on commence à apercevoir, dans les cartes, les grandes divisions qui ont séparé la France en plusieurs zones bien distinctes. Les dimensions des cartes elles-mêmes sont spéciales, suivant les contrées, et, alors que les cartes lyonnaises sont d'une forme allongée, les cartes de Normandie et de l'Ile-de-France, au contraire, se rapprochent davantage de la forme carrée.

Vers la fin du dix-septième siècle, les cartes parisiennes commencent à perdre de leur personnalité : on les voit s'orienter vers un type qui ira en se transformant jusqu'à la fin du dix-huitième siècle, pour devenir ensuite ce qu'est le portrait actuellement en usage.

A toutes les époques, on a fait de nombreuses tentatives pour s'affranchir de cette espèce de servitude, et, dès le dix-septième siècle, on a cherché à créer des jeux de fantaisie qui sont souvent d'une composition et d'une ingéniosité vraiment charmantes. Il faut voir cependant, dans ces inventions nouvelles, une flatterie, à peine déguisée, destinée à commémorer les hauts faits d'armes de la première partie du règne de Louis XIV. Dans beaucoup de jeux, on reconnaît la représentation de places fortes qui n'ont certes d'autres raisons d'être, que de rappeler les sièges fameux que le roi avait mis devant les forteresses ennemies. Les accessoires guerriers, trompettes, casques, cuirasses, etc., sont nécessairement les signes distinctifs de ces sortes de jeux. Malheureusement, pour leurs ingénieux inventeurs, le public goûta assez peu ces nouveautés, et rien ne put prévaloir contre le modèle de cartes qui avait été le plus généralement employé : on est toujours revenu au type clas-

sique dont les cartes d'Hector, de Troie, peuvent être considérées comme les prototypes.

Des essais, cependant bien intéressants, ont été tentés à diverses époques : citons, entre autres, ces curieux spécimens qui avaient été créés au dix-huitième siècle par Papillon, et où les dames et les valets semblent des demoiselles et des jouvenceaux descendus de leur cadre pour s'abaisser jusqu'à devenir les personnages très humbles d'un jeu de cartes.

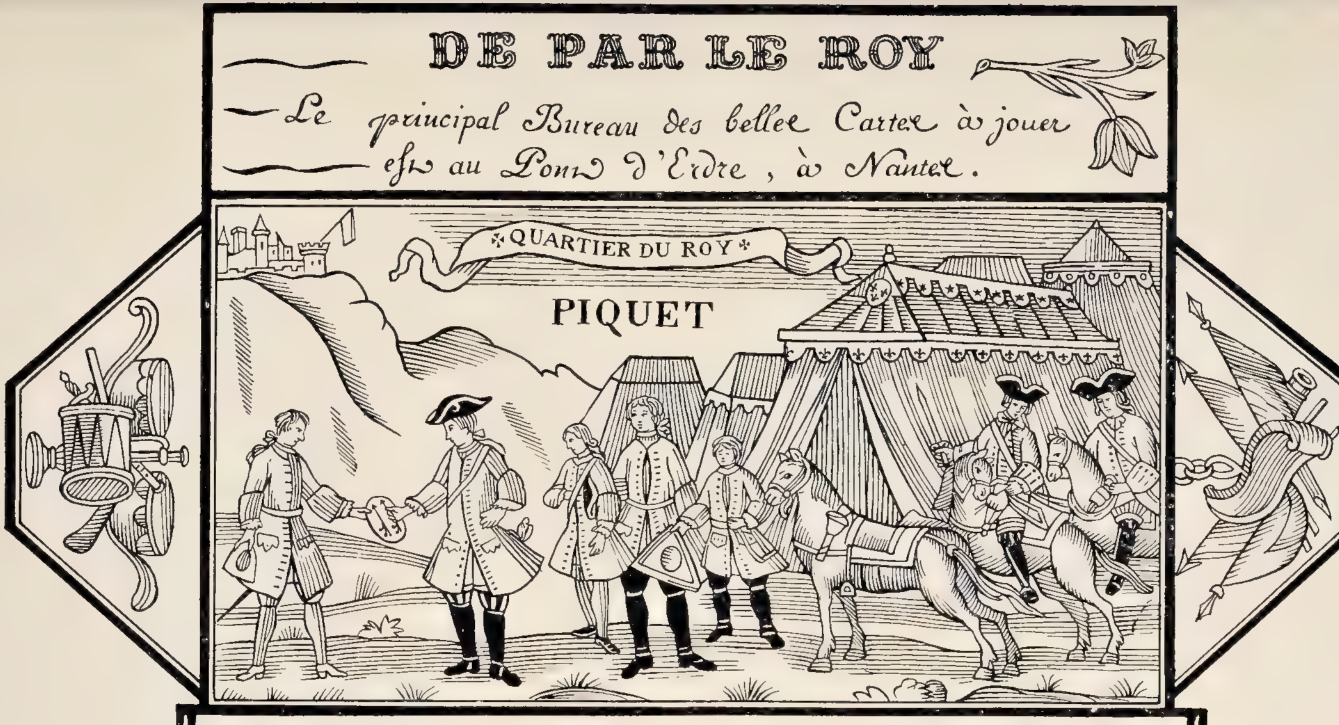
La période révolutionnaire s'est fait sentir sur les cartes à jouer d'une manière plus sensible encore que sur toutes les autres branches de l'industrie. Pouvait-on, en effet, laisser leurs couronnes aux rois qui, pour n'être que des rois de cartes, ne rappelaient pas moins un régime maudit? L'acharnement avec lequel on se hâta de faire disparaître tous les emblèmes de la royauté, la hâte que l'on mit à créer des modèles complètement différents de tous ceux qui avaient alors été en usage, marque le reflet de l'état d'âme du peuple français en 1793.

Quand l'ordre fut rétabli et que Napoléon Ier eut le loisir de s'occuper un peu des détails d'administration, il pensa se rendre populaire en publiant son image sous les traits de César, roi de carreau du jeu composé par le peintre David et gravé par Andrieu.

Les jeux de fantaisie qui ont été inventés depuis un demi-siècle sont presque innombrables; chaque personnage un peu en vue a eu son jeu de cartes dont le roi de cœur était réservé à la représentation de ses traits. Un esprit éclairé a dit, il y a quelques années, que la véritable popularité, pour un homme d'Etat, consistait à avoir son portrait reproduit en pain d'épice : on n'en pourrait pas dire autant pour les cartes à jouer, car tous ceux qui ont tenté ce genre de réclame dans l'espoir de léguer leur image à la postérité, en ont été pour leurs frais et jamais aucun de ces jeux n'a obtenu la faveur du public.

Les artistes qui au début du dix-neuvième siècle ont inventé ces ingénieuses cartes à rire, ont plus modestement choisi le valet de trèfle pour y inscrire leur signature graphique. L'un des plus curieux spécimens que l'on puisse citer est le jeu que le colonel Athalin publia sous Louis-Philippe et où l'auteur se trouve reproduit lui-même en valet de trèfle sous les traits de Jacquemin Gringonneur : on sait du reste que c'est sur cette carte que depuis une époque reculée les maîtres cartiers étaient tenus d'apposer leur signature, moins pour faire connaître leur nom à leurs descendants, que pour pouvoir plus sûrement déceler les fraudes et permettre la poursuite des contrefacteurs.

Dans les jeux de cartes, la partie la plus personnelle aux maîtres cartiers était la vignette qui servait à orner la feuille de papier dans laquelle était ployé le jeu. Pour ne pas dérouter les joueurs, les maîtres cartiers étaient obligés de se conformer strictement aux portraits usités dans la région où ils étaient établis; la seule partie où ils pussent donner libre cours à leur imagination et où ils pussent indiquer un peu de personnalité, se trouvait donc reléguée sur l'enveloppe, à la composition de laquelle ils apportaient le plus grand soin. L'habitude était d'orner les enveloppes à l'aide des armoiries de la ville ou des blasons des personnages que ces industriels avaient pris pour enseigne. Cependant certains d'entre eux n'avaient pas perdu l'occasion d'attirer l'attention du public en faisant sur leur propre nom quelque jeu de mot d'une lecture facile : c'est ainsi



ENVELOPPE DE SIXAIN, DE PIERRE MOUSSIN, CARTIER A NANTES EN 1760

(ARCHIVES MUNICIPALES DE NANTES)

que nous reproduisons l'enveloppe de Pierre Sigogne, maître cartier nantais qui avait trouvé le moyen de raconter, dans son enseigne, la fable bien connue du Renard et de la Cigogne.

D'autres jeux de mots étaient très en faveur parmi la corporation de ces industriels; tel est, entre autres, celui du quartier du Roi qui peut s'écrire de deux manières, *cartier* ou *quartier;* c'est ainsi qu'un certain Moussin, maître cartier à Nantes, avait pris cette enseigne, apparemment pour faire croire à ses concitoyens qu'il était le fournisseur attitré de la Cour, alors que, plus simplement, la vignette représentait le Camp ou Quartier du Roi.

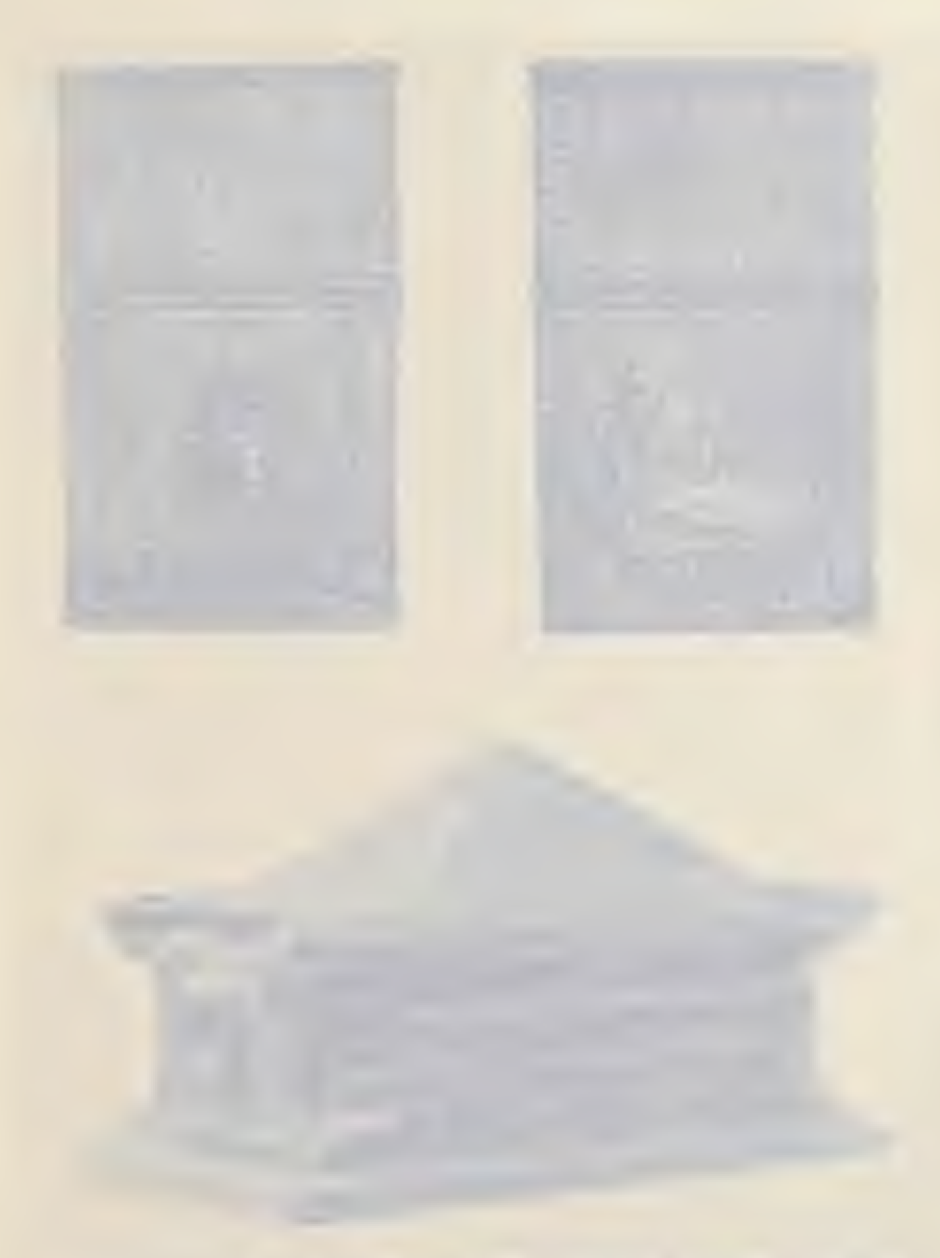
La fabrication des cartes a suivi la règle générale qui régit tous les objets manufacturés. Au début, vers le quinzième et le seizième siècle, les cartes étaient généralement dessinées avec soin, elles étaient de grandes dimensions et coloriées avec de belles couleurs; petit à petit, surtout quand les charges de l'impôt obligèrent les cartiers à produire avec le moins de frais possible, on commença à faire des travaux beaucoup moins soignés; les traits furent plus grossièrement exécutés, la gravure laissa beaucoup à désirer et le coloriage au patron fut fait avec une négligence qui ferait sourire les paysans des environs d'Epinal, occupant leurs loisirs à enluminer les planches d'imagerie enfantine.

Les dimensions des cartes ont également beaucoup varié suivant les époques et suivant les pays, mais c'est surtout dans le midi de la France que les maîtres cartiers ont fait les plus petites cartes. Quand on aperçoit les productions des cartiers de Nîmes, Montpellier, Béziers et Montauban au dix-huitième siècle, on se trouve bien loin de ces magnifiques *Paginæ lusoriæ* qui, à la fin du quatorzième siècle, composaient les somptueux jeux de cartes.

Nous avons adopté au cours de ce travail une méthode qui pourra, nous l'espérons du moins, donner des résultats appréciables. Ceux qui voudront soit continuer, soit compléter notre étude trouveront les sources auxquelles nous nous sommes référé et nous avons ainsi la conviction de restreindre autant qu'il était possible les causes d'erreurs qui, presque toujours, proviennent d'appréciations personnelles et ne reposent sur aucune base certaine.

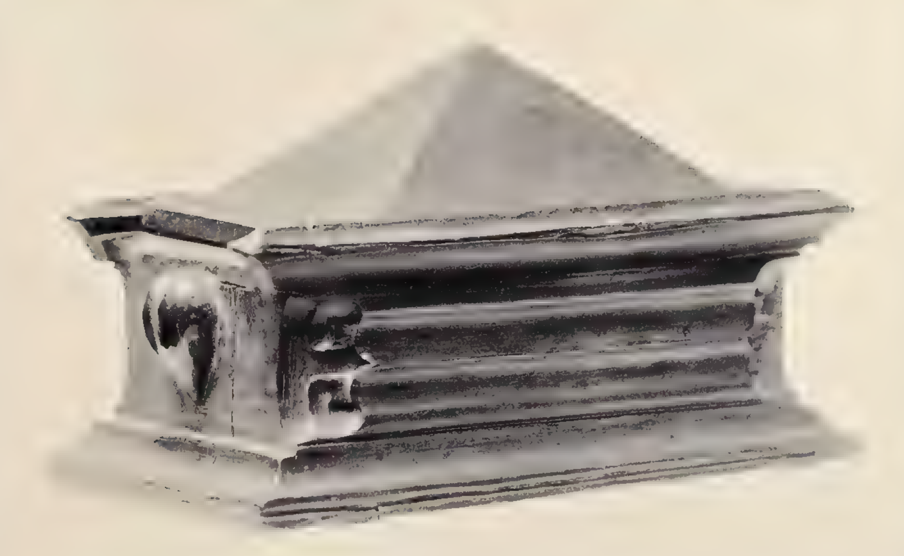
Rien au monde n'est plus difficile que de dater un jeu de cartes, et les ressources employées ordinairement en archéologie sont complètement insuffisantes en raison de la continuation presque indéfinie des types adoptés. Nous avons pris comme élément de critique la liste des maîtres cartiers que nous avons établie d'après les différents documents qui sont passés entre nos mains : registres d'état civil, registres de notaires, registres d'impositions, registres d'estime ou cadastraux, pièces de procédure, etc..., et nous y avons joint le classement que nous avons fait des différents patrons qui furent édités en France suivant les zones. Ces deux moyens de critiques se confirment l'un par l'autre; pour les cartes portant un nom d'éditeur, ils nous donnent la date à laquelle ces cartes furent établies et le nom de la ville ou de la généralité dans laquelle ce maître exerçait son industrie; pour les cartes anonymes, ils nous indiquent la région dans laquelle elles ont été fabriquées.

La formation de la liste des maîtres cartiers nous a donné la possibilité de suivre des dynasties de cartiers quelquefois pendant plus d'un siècle et de les voir se transporter d'une ville à une autre, tout en conservant les mêmes enseignes et en perpétuant dans leur famille leurs nom et prénoms qui étaient



CUSTODE EN CUIR REPOUSSÉ ET INCISÉ, DESTINÉE A [illegible] UN JEU DE CARTES ([illegible] DE TURIN, XVIe SIÈCLE). — BOITE A CARTES EN BO[illegible]



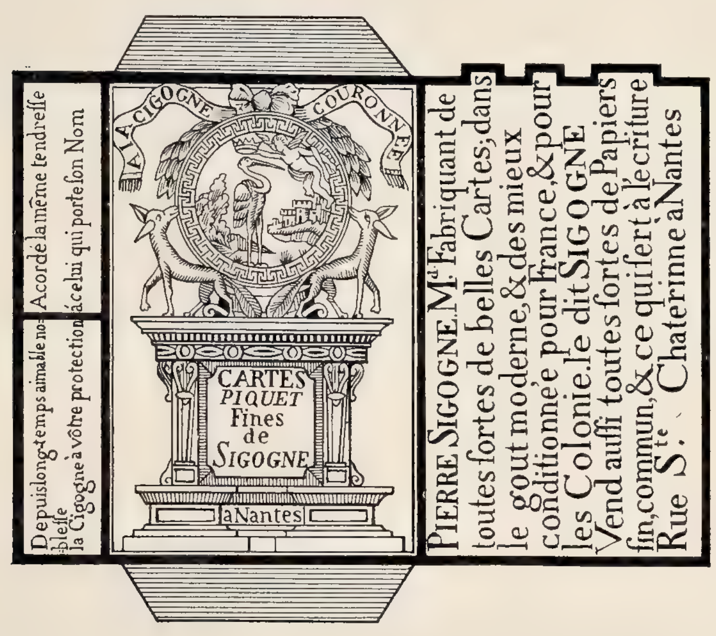


CUSTODE EN CUIR REPOUSSÉ ET INCISÉ, DESTINÉE A CONTENIR UN JEU DE CARTES (MUSÉE DE TURIN, XVI[e] SIÈCLE). — BOITE A CARTES EN BOIS SCULPTÉ (MUSÉE DE CLUNY, XV[e] SIÈCLE)

de véritables marques de fabrique, dont la valeur commerciale était alors, toute proportion gardée, au moins aussi importante que celles de nos modernes industriels.

Malgré tous ces éléments, personne ne peut être à l'abri d'une erreur ou d'une omission et nous serons reconnaissant à nos lecteurs de nous redresser si, en quelque endroit, nous nous sommes écarté de la réalité.

Au cours de cette longue étude, nous avons eu la très grande et très



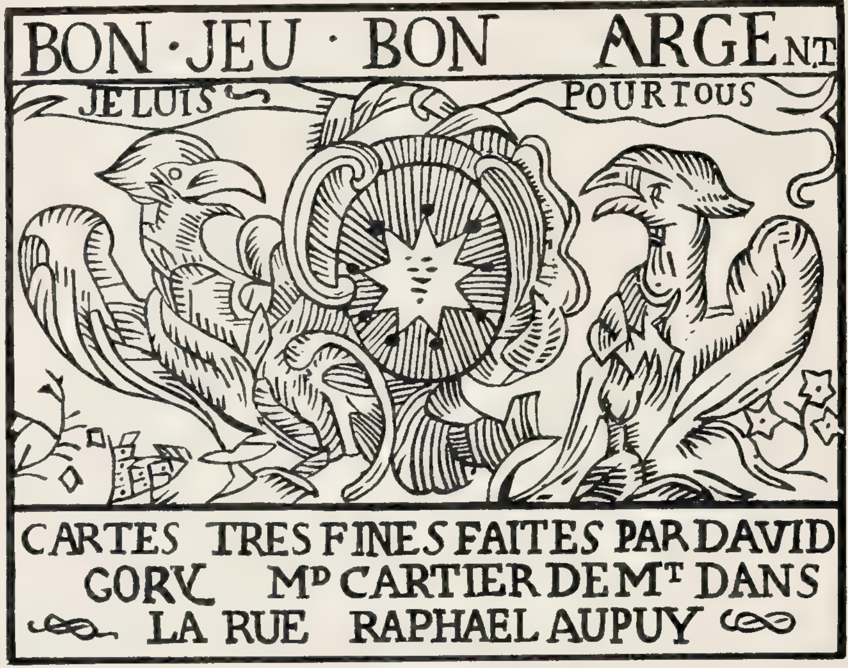
ENVELOPPE DE JEU DE PIERRE SIGOGNE
CARTIER A NANTES, 1776-1781, A L'ENSEIGNE « A LA CIGOGNE COURONNÉE »
(ARCHIVES MUNICIPALES DE NANTES)

vive satisfaction de trouver une bienveillance vraiment inappréciable de la part de tous ceux que nous avons mis à contribution.

Nous devons signaler en première ligne toute l'obligation que nous avons à M. Georges Marteau, l'un des directeurs et co-propriétaires de l'ancienne maison Grimaud. Cet érudit collectionneur nous a communiqué, avec une générosité sans bornes, ses précieuses séries de cartes, et il nous a permis de puiser à notre guise dans sa bibliothèque, parmi les innombrables documents qu'il y avait patiemment réunis depuis plusieurs années en vue de faire lui-même un travail sur cette matière. En outre, M. Marteau a bien voulu se faire notre collaborateur et nous faire profiter de l'expérience qu'il a acquise pour tout ce qui con-

cerne la carte à jouer. Nous ne saurions jamais le remercier assez de tout ce qu'il a fait pour nous, et l'hommage que nous pouvons apporter ici à l'érudition de ce modeste travailleur n'est qu'une faible expression de notre reconnaissance.

Nous ne pouvons nommer tous nos collègues des Archives diocésaines, départementales ou municipales qui, au cours de ces longues recherches, nous ont aidé avec un dévouement vraiment confraternel; citons cependant M. l'abbé



ENVELOPPE DE SIXAIN DE DAVID GORY
CARTIER AU PUY, 1776

D'APRÈS UN BOIS GRAVÉ DU MUSÉE DU PUY

Requin, archiviste du diocèse d'Avignon, qui nous a livré le fruit des vingt années de travail qu'il a employées à dépouiller les registres de tabellionnage chez les notaires d'Avignon et d'Aix-en-Provence; M. de Beaurepaire, des Archives départementales de la Seine-Inférieure, nous a montré tout ce qui pouvait compléter notre sujet et aider à son illustration; il nous a fourni des renseignements sur les artisans dont nous nous occupions et nous a signalé toutes les découvertes qu'il avait faites lui-même, nous permettant ainsi d'avoir la primeur de leur publication. A Toulouse, M. Vignaux, archiviste adjoint, a bien voulu mettre à notre service ses connaissances approfondies de la langue romane



JEU DE FANTAISIE A DEUX TÊTES

COMPOSÉ PAR C.-D. BRIGANDAT ET ÉDITÉ EN 1881 PAR LECLAIRE, A PARIS

(COLLECTION G. MARTEAU)

pour copier et faire la traduction des statuts des maîtres naypiers toulousains.

Si nous avons pu faire faire un pas à l'histoire de cette curieuse industrie des cartes à jouer en fouillant les archives départementales, municipales et celles des Chambres de commerce de France, nous le devons en grande partie à l'obligeance de nos collègues et confrères, qui nous ont aidé dans notre travail en nous facilitant les recherches dans les dépôts dont ils avaient la garde. Ils sont si nombreux ces collaborateurs bénévoles, que nous nous excuserons de ne pouvoir les remercier individuellement comme nous l'aurions désiré. Pour aider ceux de nos collègues qui voudraient encore mettre à contribution leur obligeance inépuisable, nous ne pouvons manquer de citer les noms de ces aimables collègues auxquels nous adressons en même temps l'expression de notre vive reconnaissance : M. J. Gauthier, à Dijon ; M. Guigue, à Lyon ; MM. Duhamel et Labande, à Avignon ; MM. Raynaud, Raimbaud, Mathieu et Mabilly, à Marseille ; M. Jacquemin, à Aix ; M. Mougin, à Toulon ; M. Berthelé, à Montpellier ; M. Bonnet, à Agen ; M. Brutails, à Bordeaux ; M. de La Martinière, à Angoulême ; M. Richard, à Poitiers ; M. de Grandmaison, à Tours ; M. Blanchard, à Nantes ; M. Benet, à Caen ; M. Lavoine, à Arras ; M. Chevreux, à Epinal ; M. G. Jacqueton, à Paris, puis notre excellent ami M. Camille Couderc, qui nous a été d'un si précieux secours au Cabinet des manuscrits de la Bibliothèque Nationale.

Nous sommes heureux de signaler également l'accueil bienveillant que nous avons trouvé au Cabinet des Estampes de la rue Richelieu, où M. Bouchot et M. Courboin nous ont facilité notre tâche avec la plus extrême bienveillance.

Parmi les collectionneurs et les érudits que nous avons mis à contribution nous citerons tout particulièrement M. Lucien Wiener, conservateur du Musée Lorrain ; M. Marc Giron, directeur du musée du Puy ; M. Jacotin, à Beaurepaire Saint-Sauveur ; M. Paul Le Blanc, à Brioude ; M. Falgairolle, à Vauvert ; M. Morin, à Troyes ; M. Nicolaï, à Bordeaux ; M. Cartailhac et M. Delorme, à Toulouse ; M. Paul Mourier, conservateur adjoint des Musées, à Angoulême ; M. Fray-Fournier, chef de division à la Préfecture de la Vienne, à Limoges ; M. Devaux, à Liancourt, et M. Cottreau, à Paris.

Nous ne voulons pas clore cette liste déjà si longue sans rappeler le précieux concours que nous a apporté notre collaborateur M. Louis Foissey, qui a fait cette œuvre sienne avec un dévouement au-dessus de tout éloge.



JETON AUX ARMES DE M. DE LAMARE
LIEUTENANT-GÉNÉRAL DE POLICE DE LA VILLE DE PARIS

LIVRE PREMIER

CHAPITRE I

ORIGINE ET TRANSFORMATIONS DIVERSES DU JEU DE CARTES

Origine orientale des cartes à jouer. — I. Les jeux de cartes en Chine. — II. Les jeux de cartes en Hindoustan.

Origine européenne des cartes à jouer. — I. Les jeux de cartes en France au quatorzième siècle. — II. Invention du jeu de cartes en Allemagne au quatorzième siècle. — III. Le jeu de cartes en Espagne. — IV. Importation du jeu de cartes en Italie. Invention du jeu de tarots. — V. Anciennes miniatures et estampes représentant des scènes de jeu.

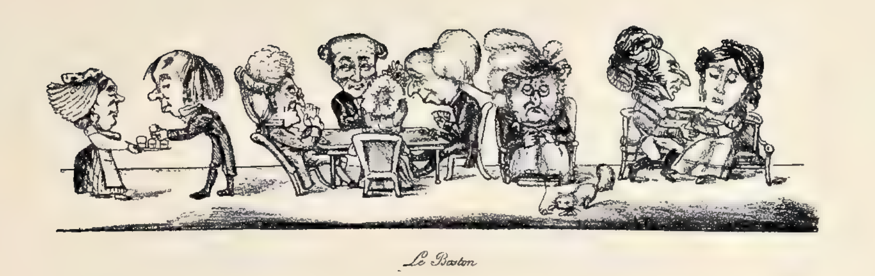
Les jeux de cartes à jouer en Allemagne. — I. Composition des jeux allemands en 1377. — II. Cartes à enseignes animées. — III. Cartes rondes. — IV. Cartes à enseignes populaires. — V. Adoption d'enseignes définitives dans les jeux allemands. — VI. Jeux de fantaisie en Allemagne.

Cartes numérales françaises. — I. Explication des enseignes et des noms des personnages. — II. Divers sujets représentés sur les cartes au quinzième siècle. — III. Les cartes numérales françaises au seizième siècle. — IV. Les jeux de cartes françaises au dix-septième siècle : 1° cartes au portrait de Paris; 2° cartes au portrait d'Auvergne; 3° cartes au portrait de Lyon ; 4° cartes au portrait de Rouen ; 5° cartes au portrait de Lorraine ; 6° cartes au portrait de Dauphiné. — V. Un jeu de fantaisie au dix-septième siècle. — VI. Les jeux de cartes françaises au dix-huitième siècle : 1° cartes au portrait de Paris ; 2° cartes au portrait de Bourgogne ; 3° cartes au portrait de Lyon ; 4° cartes au portrait d'Auvergne ; 5° cartes au portrait de Dauphiné ; 6° cartes au portrait de Provence ; 7° cartes au portrait de Languedoc ; 8° cartes au portrait de Guyenne ; 9° cartes au portrait de Limousin. — VII. Un jeu de cartes gravé par J.-B. Papillon, au dix-huitième siècle. — VIII. Jeux de cartes révolutionnaires. — IX. Jeu de cartes révolutionnaires du comte de Saint-Simon. — X. Un jeu de cartes contre-révolutionnaires. — XI. Les jeux de cartes révolutionnaires en province. — XII. Les jeux de cartes au dix-neuvième siècle. — XIII. Jeux de cartes de fantaisie édités en France au dix-neuvième siècle. — XIV. Cartes servant de gravures de modes. — XV. Cartes à jouer du type à deux têtes. — XVI. Jeux de cartes historiques et de fantaisie du type à deux têtes. — XVII. Jeux étrangers du type à deux têtes au dix-neuvième siècle.

Un jeu instructif en Italie au quatorzième siècle. — Les « Naibi ».



LES JOUEURS DE CARTES
D'APRÈS UNE GRAVURE SUR CUIVRE DE VAN LOCHOM (XVIIe SIÈCLE)



Le Boston

PREMIÈRE PARTIE

ORIGINE ORIENTALE DES CARTES A JOUER

I. — Les jeux de cartes en Chine.



On a attribué aux cartes des origines bien diverses; mais la plus curieuse assurément est celle qui permettrait de faire un rapprochement entre elles et les carrés magiques dont parle ou dont on fait parler saint Cyprien : toutefois, ce renseignement fait plutôt partie du domaine de la légende que de celui de l'histoire.

Quelques auteurs, entre autres M. Abel Remusat, affirment que les cartes ont été inventées en Orient et probablement en Chine, au douzième siècle, dans la deuxième période du règne de l'empereur Hoei-Song, de la dynastie des Song. Comme preuve de cette assertion, ils nous donnent la citation du Dictionnaire chinois Ching-tsze-tung, qui nous apprend que, vers l'an 1120, un officier présenta à l'empereur un mémoire pour lui proposer trente-deux tablettes d'ivoire de son invention et lui expliquer la manière de les employer. Ces tablettes, qui n'étaient autre chose que des cartes, portaient ensemble 227 points; les unes étaient relatives au Ciel, les autres à la Terre; quelques-unes avaient trait à l'homme, mais le plus grand nombre se trouvait réservé à des choses abstraites telles que la bonne harmonie, les devoirs sociaux, les principes de morale, etc. Intéressé par ce nouveau jeu, l'empereur Kao-Tsong fit reproduire ces cartes quelques années plus tard et ordonna d'en répandre des spécimens dans tout son Empire.

Sans repousser comme inexacte l'assertion du Dictionnaire Chinois, nous devons cependant remarquer qu'il ne fut publié qu'en 1678, c'est-à-dire plus de trois siècles après l'apparition des cartes en Europe.

Avec M. Merlin, nous nous refusons à voir dans les cartes chinoises les ancêtres de nos cartes. Quel rapport peut-il y avoir, en effet, entre les cartes européennes et ces petits grimoires de 9 centimètres de hauteur sur 15 à 18 mil-

limètres de largeur dont on a peine à distinguer la différence? Ces deux inventions peuvent être parallèles, mais certainement n'ont aucune corrélation entre elles.

De nos jours, le jeu de cartes jouit dans le Céleste Empire d'une vogue très considérable. Dans la *Revue Archéologique* de 1849, M. P. Brunet nous donne une description très complète de ce genre de jeu :

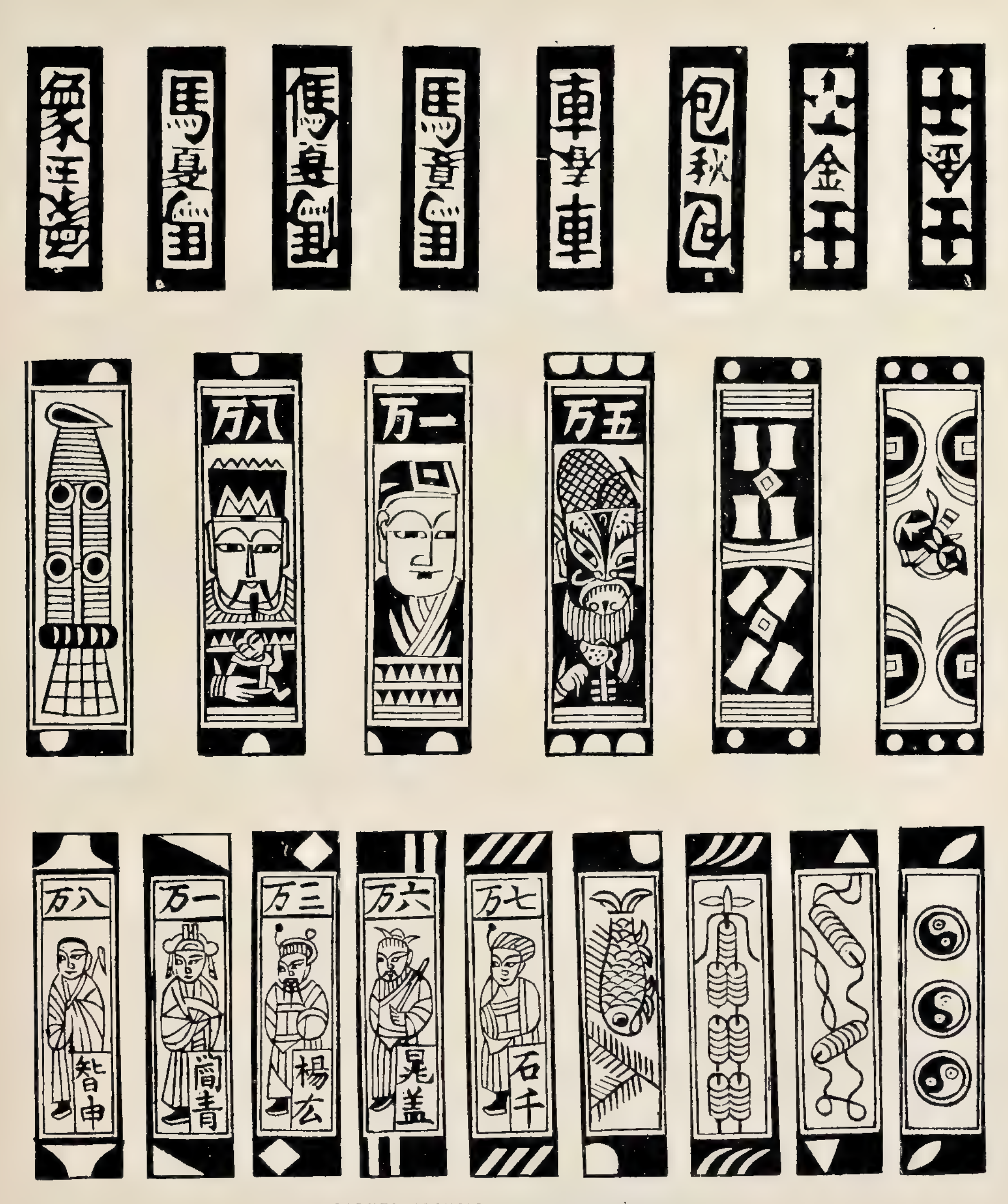


CARTES PERSANES PEINTES SUR IVOIRE, XIXe SIÈCLE
REPRODUCTION D'APRÈS M. CHATTO

Les cartes qui servent à l'amusement des Chinois sont comprises, dans le livre de M. Chatto, sous le nom de Tseen-wan-che-pae, qui signifie littéralement mille fois dix mille cartes. Le jeu se compose de trente cartes, savoir : trois suites de neuf cartes et trois cartes isolées qui sont supérieures à toutes les autres. Elles portent les noms de : Tseen-wan, mille fois dix mille; Hang-hwa, la fleur rouge, et Hih-hwa, la fleur blanche.

Les marques des cartes sont de forme circulaire et de couleur rouge ou noire; elles sont placées alternativement aux coins opposés de la carte : ainsi, une carte marquée huit points en aura quatre à l'un des angles et les quatre autres à l'angle correspondant. On trouve sur les cartes des têtes d'homme ou de femme, des figures de quadrupèdes ou des fleurs, des assemblages de traits bizarrement réunis et dont il serait difficile de préciser le sujet.

Le nombre des points marqués sur les cartes qui constituent un jeu et qui sont assorties par couple, est réglé d'après des considérations morales, géographiques ou historiques : c'est ainsi que le couple



CARTES CHINOISES DU XIXe SIÈCLE
ET CARTES SERVANT AU JEU DES TRENTE-SIX BÊTES

(COLLECTION ALBERT TISSANDIER)

appelé Te-pae (cartes terrestres) présente quatre points rouges correspondant aux quatre points cardinaux; le couple Jin-pae (cartes humaines) offre seize points rouges qui signifient la bienveillance, la justice, l'ordre et la sagesse élevées à un degré quadruple.

Un autre couple, appelé Ho-pae, montre huit points noirs se rapportant à un principe supposé d'harmonie qui règne dans la nature, selon les auteurs chinois, et qui s'étend vers tous les points du monde.

Les lettrés du Céleste Empire ajoutent que la somme totale des marques placées sur les cartes d'un jeu complet se trouve en rapport avec le nombre des étoiles.

La maison Camoin et Cie, de Marseille, qui édite une quantité considérable de jeux de cartes à l'usage des Orientaux, a bien voulu nous montrer quelques-uns de ces jeux. Nous avons pu constater qu'ils ne comprenaient pas moins de 96 ou 120 cartes divisées en séries composées chacune de 2 figures et 10 cartes de points, dont les marques distinctives sont pour nous incompréhensibles.

Nous reproduisons ici quelques cartes de ce genre dues à l'obligeante communication de M. Albert Tissandier, qui les a rapportées d'un de ses aventureux voyages en Asie.

II. — **Les jeux de cartes en Hindoustan.**

C'est surtout sur les jeux de cartes de l'Hindoustan que M. Chatto base son opinion pour nous donner comme orientale l'origine des cartes à jouer.

Le jeu qui fixa le plus son attention est celui que l'on trouve encore en usage aujourd'hui chez les musulmans de l'Inde. Il se compose de 96 cartes divisées en 8 séries de 12 cartes chacune. Chaque série comprend deux figures, le Roi et le Vizir, plus dix cartes de points. Les huit séries se distinguent entre elles par la représentation d'un signe, qui se trouve répété sur les cartes numérales, en nombre égal à celui des points nécessaires pour donner la valeur de la carte. Quatre des séries sont regardées comme supérieures, ce sont les couronnes, les lunes, les sabres et les esclaves. Les quatre autres, formant la série inférieure, sont les harpes, les soleils, les diplômes et les coussins.

Dans la série supérieure, le dix vient, sous le rapport de la valeur, immédiatement après le roi et le vizir, tandis que, dans la série inférieure, c'est l'inverse qui se produit, l'as suit le vizir et le dix occupe la dernière place.

M. P. Brunet nous donne la description suivante relativement à la représentation des cartes majeures :

D'après le fac-similé donné par M. Chatto, le roi est représenté, sur huit des cartes qui portent son nom, comme assis sur un trône; il a toujours derrière lui un esclave armé d'un éventail, et devant lui un courtisan, dans l'attitude du respect, présente le signe qui caractérise la série à laquelle la carte appartient. Le roi est monté sur un éléphant dans la septième et, dans la huitième, il disparaît et fait place à un lion surmonté d'un parasol, tandis que, dans le lointain, se détache un soleil rayonnant.

Quant au vizir, il est monté sur un taureau, un chameau, un lion ou, le plus souvent, sur un cheval, et il tient élevés en l'air les signes distinctifs des cartes reproduisant ceux que l'on remarque sur les figures correspondantes des rois.

Les cartes hindoues se divisent en deux couleurs de quatre séries chacune, le rouge et le blanc.

Une remarque curieuse à faire, c'est que les règles de ce jeu offrent la plus grande analogie avec celles du jeu de l'hombre espagnol et qu'on retrouve parmi les séries deux des marques distinctives de ce dernier. En effet, les deniers, dans le jeu hindoustan, sont représentés par les lunes, c'est ce qui apparaît du moins





LE REVERS DU JEU DES SUISSES, XVe SIÈCLE

1. Le roi de France; 2. Le Suisse; 3. Le Duc de Venise; 4. Le Pape; 5. L'Empereur; 6. Le roi d'Espagne; 7. Le roi d'Angleterre; 8. Le Duc de Wurtemberg; 9. Le Comte Palatin; 10. Le Seigneur Jean-Jacques Trivulce; 11. Le Duc de Milan le More; 12. Le Duc de Lorraine; 13. Le Duc de Savoie; 14. Le Marquis Montferrat; 15. Dame Marguerite.

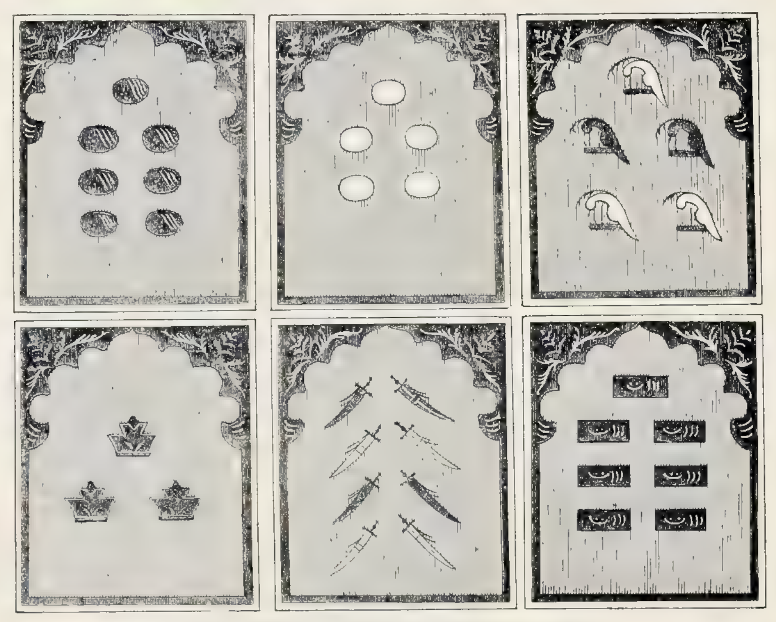
(BIBLIOTHÈQUE DE ROUEN. — COLLECTION LEBER)



CARTES EN USAGE DANS LA PROVINCE DE CACHEMIRE (HINDOUSTAN), XIX[e] SIÈCLE
(REPRODUCTION D'APRÈS M. MERLIN)

à la lecture de l'inscription qui accompagne ces enseignes : *soofed* n'est qu'une abréviation de *zuri soofed*, qui signifie monnaie d'argent.

Malgré ces similitudes, nous croyons devoir écarter aussi l'idée de l'origine indienne des cartes. Les relations suivies entre l'Asie et l'Europe ne datent guère, en effet, que de la première expédition faite dans ces contrées par Vasco de Gama en 1498, et depuis plus d'un siècle déjà le jeu de cartes était pratiqué dans toute l'Europe.



CARTES NUMÉRALES PERSANES PEINTES SUR IVOIRE

XVIIIe-XIXe SIÈCLES

Dans les jeux hindoustans, les marques des séries présentent quelquefois des différences assez appréciables; c'est ainsi que, dans la collection Leber, il existe 21 cartes d'un de ces jeux dont les signes distinctifs sont les suivants :

1 Pagodes.	5 Boucliers.
2 Epées.	6 Harpes.
3 Deniers.	7 Boules.
4 Grelots.	8 Diplômes.

Seize de ces cartes représentent des points, tandis que les cinq autres nous montrent des figures de rois et de vizirs; toutes sont de formes rondes et d'une dimension légèrement plus grande qu'une pièce de cinq francs.

Au Musée asiatique de Londres, il existe deux jeux identiques à celui décrit

par M. Chatto, c'est-à-dire comprenant 96 pièces, puis aussi un autre jeu composé de 120 cartes réparties en 10 suites offrant chacune la représentation de l'une des incarnations de Vichnou.

La forme des cartes qui, avons-nous vu, est ronde chez les Indiens, est au contraire rectangulaire chez les Persans. La composition des jeux est la même dans ces deux contrées, cependant à Téhéran on rencontre encore un autre jeu appelé *As Nas;* il se compose seulement de 25 cartes et n'a pas de points. Ces 25 cartes sont divisées en cinq séries possédant chacune 5 cartes absolument semblables, ce sont : le shah (le roi), la bibi (la dame), la couli (la danseuse), le lion (l'as) et le sarbas (le soldat). Les séries se distinguent entre elles par un fond de peinture différent : le shah est sur fond vert; la bibi, sur fond jaune; la couli, sur fond rouge; le lion, sur fond noir, et le sarbas, sur fond or.

La marche de ce jeu a, paraît-il, beaucoup d'analogie avec notre jeu du 31.

DEUXIÈME PARTIE

ORIGINE EUROPÉENNE DES CARTES A JOUER

I. — Les jeux de cartes en France au quatorzième siècle.

La mention qui est connue depuis le plus longtemps, et que les érudits considéraient autrefois comme le témoignage le plus irréfutable de l'invention des cartes à jouer, est un article tiré des registres de la Chambre des Comptes de l'année 1392, découvert au commencement du dix-huitième siècle par le Père Ménétrier. Cet article, rédigé par Charles Poupart, argentier du roi Charles VI, est ainsi conçu :

A Jacquemin Gringonneur, peintre, pour trois jeux de cartes à or et à diverses couleurs de plusieurs devises pour porter devers ledit seigneur roi pour son esbattement . . . . . LVI sols parisis.

Se basant sur cette mention, le Père Ménétrier, sans autre preuve, voulut voir dans Jacquemin Gringonneur l'inventeur des cartes à jouer. C'était une profonde erreur, car dans le compte de Poupart, le maître peintre est présenté non comme un innovateur, mais comme un artiste chargé d'exécuter un travail qui se faisait déjà couramment à cette époque et ne méritait pas qu'on lui réservât une mention particulière.

Depuis la trouvaille du Père Ménétrier, en effet, des documents certains ont été mis au jour qui permettent d'établir que, dès l'année 1379, le jeu de cartes était connu en Belgique. M. Alexandre Pinchart, auteur d'un travail fort intéressant sur les cartes à jouer en Belgique, donne à ce sujet des preuves absolument irréfutables :

Depuis l'année 1355, régnaient en Brabant Venceslas et Jeanne; la réputation de générosité de ces deux princes était fort répandue et leur cour très fréquentée et fort somptueuse. Les comptes nous

font assister journellement, pour ainsi dire, aux occupations de la duchesse et à celles de son époux. A la date du 14 mai 1379, nous relevons que Renier Hollander, receveur général de Brabant et le rédacteur d'une partie des comptes, donne à Monseigneur et à Madame quatre peters et deux florins pour acheter des jeux de cartes : « Ghegeven Minenhere ende Minrevrouwen xiiij in meyo (1379) quartspel met te copen : iiij peters ij gulden, maken viij 1/2 mottoenen ». (Reg. 2364 de la Chambre des comptes aux Archives du Royaume.) Traduction : « Donné à Monseigneur et à Madame, le 14 mai 1379, 4 peters 2 florins, valant 8 1/2 moutons, pour acheter un jeu de cartes. »

Le 25 juin de la même année, il paie deux moutons (1) à Ange Van der Noet pour un jeu de cartes que Mme la duchesse avait fait acheter chez lui : « Ghegeven inghel Van der Noet van eneu quartspel dat Minvrouwe iegen hem dede copen xxv junio 1379 : ij mott. ». Traduction : « Donné à Ange Van der Noet, le 25 juin 1379, deux moutons pour le prix d'un jeu de cartes que Madame avait donné l'ordre de lui acheter. »

LE JEU DE TAROT A LA FIN DU XIVe SIÈCLE
D'APRÈS UNE MINIATURE TIRÉE DU *Roman du roi Méliadus*.

Le 28 août 1380, il est payé par ordre de Jeanne à un certain maître (*cuidam magistro*) qui avait livré trois paires de jeux de cartes, une somme de deux vieux écus équivalant à trois moutons huit gros de Flandre. Le 21 novembre suivant, un serviteur de la duchesse reçoit un florin pour l'achat d'un semblable jeu.

Un peu plus tard, la duchesse étant à Ivoix, dans le duché de Luxembourg, qui appartenait à son mari, envoie successivement deux de ses serviteurs à Bruxelles, selon toutes probabilités, pour acheter deux jeux, qui coûtèrent 1 peter 1/2 : « Ghegeven Colin Crevers twe quartspel met te copen die Minvrouwe van Yvoix ontboet met Bervoet ende met Buevelen : 1 1/2 peter ». (Reg. 2366 de la Chambre des comptes.) Traduction : « Donné à Nicolas Crevers 1 1/2 peter pour deux jeux de cartes que Madame, étant à Ivoix, a fait acheter par l'intermédiaire de Bervoet et de Buevelen. »

Au surplus, cette date de 1379 correspond très bien avec la citation de Covelluzzo relative à l'introduction des cartes à Viterbe. Féliciano Bussi, qui la rapporte dans son *Histoire de Viterbe* (2), dit qu'en 1379, époque du schisme causé par l'antipape Clément VII, opposé à Urbain VI, les troupes soudoyées de part et d'autre commirent toutes sortes de vexations dans les États romains et qu'un grand nombre de bestiaux volés et conduits par les maraudeurs à Viterbe y furent enlevés en un instant : « E pure (ajoute l'historien) chi il crederebbe! in quest'anno di tanta tribolazione s'introdusse in Viterbo il gioco delle carte ovogliam dire le carte du giocare, di cui per l'addietro non ven era stata in

(1) Mouton d'or, monnaie du pays de Brabant, frappée à Vilvorde en 1330, et valant 15 sous tournois. Peter d'or, monnaie de Brabant, frappée à Vilvorde de 1355 à 1380.
(2) *Istoria della citta di Viterbo*, Rome, 1742, in-f°.



JEU DE TAROTS, DIT DE CHARLES VI, XV[e] SIÈCLE

Le Fou, le Valet d'épée, l'Empereur, le Pape, les Amoureux, la Fortune.

(BIBLIOTHÈQUE NATIONALE. — ESTAMPES)

questa cittá neppur minima notizia, dicendo il Covelluzzo, alla p. 28 tergo : anno 1379 fu recato in Viterbo el gioco delle carte che venne de Serasinia e chiamasi tra loro Naib (1). »

Un peu plus tard, en 1381, nous trouvons dans les anciennes minutes d'un notaire marseillais, Laurent Aycardi, un acte daté du 30 août, qui établit d'une



LE DUC ET LA DUCHESSE DE BAVIÈRE JOUANT AUX CARTES

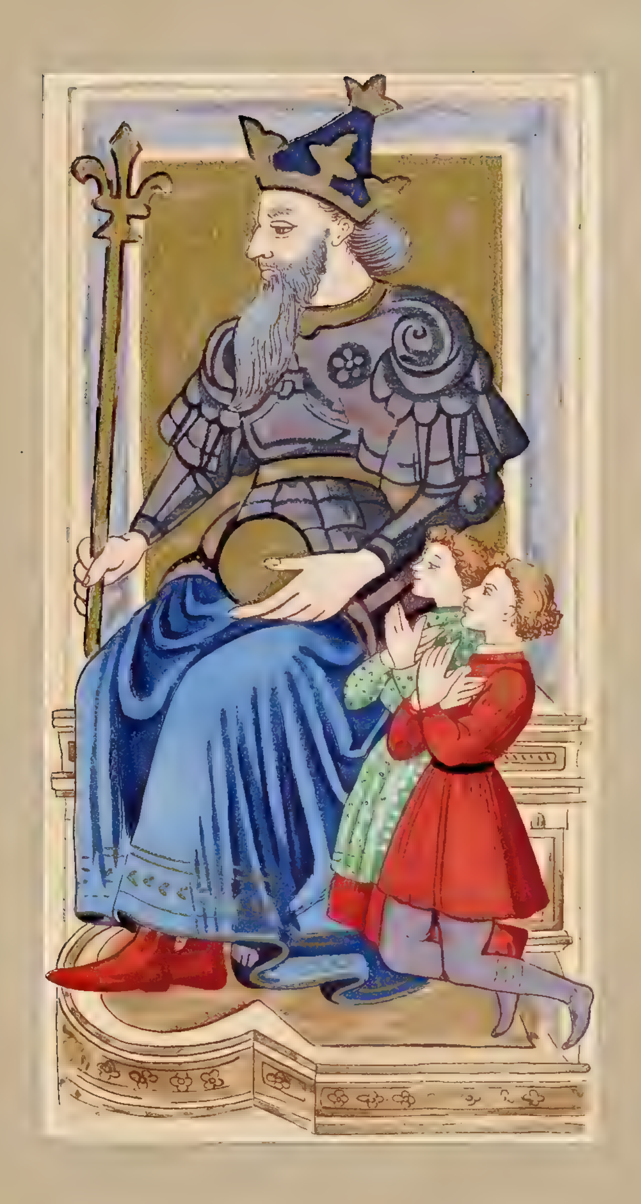
D'APRÈS UNE ESTAMPE CONNUE SOUS LE NOM DE « JOUR DE GALA » (1500)

manière irréfutable que dès cette année le jeu de cartes était considéré comme une plaie pour la jeunesse : en effet, l'abstention d'y prendre part donne lieu à la curieuse convention suivante : Un certain Jacques Jean, fils d'un négociant de Marseille, était, à ce qu'il paraît, un joueur effréné; devant bientôt quitter la ville et s'embarquer pour Alexandrie sur un navire amarré dans le port, ses amis craignent qu'au cours du voyage, au milieu des ennuis d'une longue traversée, il ne s'adonne à sa passion dominante. C'est alors que deux

(1) *Covelluzzo* dit, page 28, verso : « En l'année 1379, fut introduit à Viterbe le jeu de cartes qui vient des Sarrasins et que ceux-ci appellent Naib. »







JEU DE TAROT, DIT DE CHARLES VI
L'EMPEREUR
BIBLIOTHÈQUE NATIONALE (ESTAMPES)



JEU DE TAROTS, DIT DE CHARLES VI, XV[e] SIÈCLE

La Tempérance, la Force, la Justice, la Lune, le Soleil, le Chariot.

(BIBLIOTHÈQUE NATIONALE. — ESTAMPES

d'entre eux, Honorat d'Albe et Nicolas Miol, l'entraînent chez le notaire et lui font promettre de ne prendre part à aucun jeu, ni directement ni indirectement, comme acteur ou comme parieur, à partir du moment où il mettra le pied sur le navire, pendant tout le temps de son absence et huit jours après son retour à Marseille. Le notaire dresse acte des conventions, Jacques Jean souscrit à l'engagement qu'on exige de lui et promet de payer pour chaque infraction quinze florins d'or, savoir : cinq florins à chacun de ses amis et les cinq autres applicables au curage du port de Marseille. En garantie de son obligation, il soumet tous ses biens et les marchandises qu'il emporte dans son voyage à une hypothèque générale. Pour mieux surveiller l'exécution de ces accords, l'un des contractants, Nicolas Miol, fait partie de l'expédition, muni d'une procuration en bonne et due forme pour faire valoir au besoin les droits de son confrère.

LANSQUENETS JOUANT AUX CARTES
GRAVURE EXÉCUTÉE PAR ANTOINE DE WORMS EN 1529

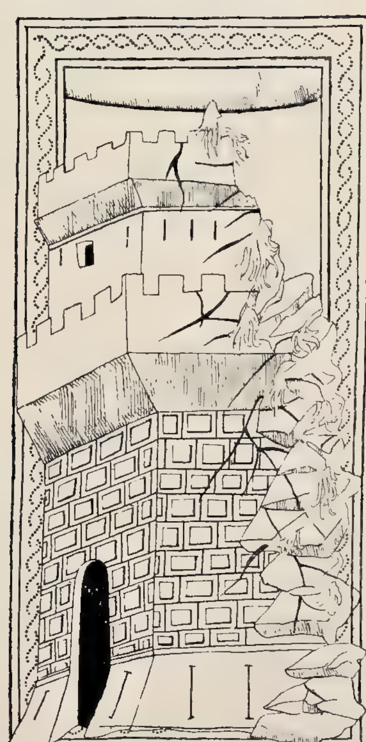
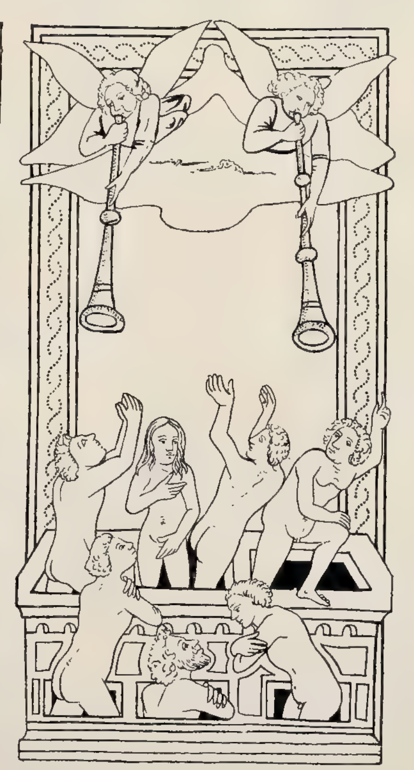
Au nombre des jeux interdits au voyageur sont nommément désignés les dés (aloe taxilli), les cartes (nahipi), les échecs (scaqui) et le palet (paletum). Un seul jeu trouve grâce devant l'exclusion des deux amis, l'arbalète (ballista).

La pièce que nous venons de citer confirme bien l'invention des cartes comme antérieure à la folie de Charles VI. Il faut même admettre que, considérées comme jeu de hasard, les cartes devaient avoir été importées chez nous bien avant la convention passée devant maître Aycardi : celle-ci suppose, en effet, qu'elles étaient en usage depuis un certain temps et que déjà le fils du négociant avait fait des pertes considérables à ce jeu.

Dès cette époque les cartes sont d'un usage courant aussi bien au midi qu'au nord de la France. En effet, dans un registre aux Ordonnances politiques du magistrat de Lille pour l'année 1382, on trouve l'arrêté suivant, qui prouve d'une manière évidente qu'à cette époque le jeu de cartes était considéré comme un amusement absolument populaire :

De non juer as dez, as taules (au jeu de dames), as quartes, ne à nul autre gieu.



JEU DE TAROTS, DIT DE CHARLES VI, XVe SIÈCLE

L'Ermite, le Pendu, la Mort, la Maison de Dieu, le Jugement.

(BIBLIOTHÈQUE NATIONALE. — ESTAMPES)

Que nuls ne soit si hardis uns ne aultres, quelz que il soit qui depuis maintenant en avant en ceste ville, juечhes, de jour ne de nuit, as dez, as taules, as quartes, ne a nul autre geu quelconques, as wetteurs commandez et ordonez a wetier en le halle, as portes ne as quarfours de ceste, eulx estans a leur wes, pour sour LX sols de fourfait, toutefois que aucuns feroit le conteraire durant che ban cant et si longhement que les wes de ceste ville durant. Fait le IIIJ^e jour de juille, l'an mil IIJ^c IIII^xx et IJ. (1er reg. aux bans et ordonnances de police, fol. XI, Archives de l'Hôtel de ville de Lille.)

Dans les dernières années du quatorzième siècle, les citations concernant les jeux de cartes, sans être trop nombreuses, ne sont pas rares cependant et nous citerons entre autres celles que nous signale M. Victor Gay dans son *Glossaire archéologique :*



LES JOUEURS DE CARTES
GRAVURE TIRÉE DE *la Danse des morts*, DE HOLBEIN XVIe SIÈCLE

1393. — Les autres jouans aux cartes et autres jeux d'esbattemens avecques leurs voisines. (*Le Ménagier de Paris*, t. 1er, p. 72.)

1396. — A Guiot Groslet, gaignier, un estuy pour mettre les cartes de la royne, les petiz bastonnez d'ivoire et les roolles de parchemin, 12 sous parisis. (Argenterie de la Reine, 4e compte de Hémon Raguier, folio 114, verso.)

Puis, le 22 janvier 1397, nous trouvons l'Ordonnance du Prévôt de Paris défendant aux gens de métier de jouer les jours ouvrables « à la paume, à la boule, aux dés, aux cartes et aux quilles ».

Nous avons tout lieu de croire que la fameuse Ordonnance de 1369 a eu pour effet la vulgarisation des cartes à jouer, ce qui était le résultat diamétralement opposé au but qu'elle visait. On sait que ce document n'autorisait que les jeux susceptibles de préparer les jeunes gens au métier des armes. Au moment en effet où toutes les distractions venaient d'être si formellement interdites, il était tout naturel qu'on cherchât à en découvrir une nouvelle dont on pût jouir en toute sécurité. Ce qui donne à cette hypothèse un caractère de vérité, c'est que la plupart des textes, auxquels nous avons fait allusion plus haut, présentent le jeu de cartes comme un abus contre lequel chacun s'efforce de lutter. Or, il est évident qu'il faut qu'une invention quelconque ait été propagée pendant un temps assez considérable, avant d'arriver à se faire connaître au point de provoquer des abus et d'encourir les sévérités des magistrats, surtout dans un temps où les communications ne permettaient pas une diffusion comparable à ce que nous voyons aujourd'hui.

Nous croyons fermement que les jeux de cartes étaient en usage en France antérieurement à l'Ordonnance de Charles VI et que, longtemps avant cette époque, les monastères et les hauts barons connaissaient ces sortes de jeux, mais peut-être sous un autre nom. Du Cange voit, en effet, dans le mot *Paginæ*, dont il est fait mention en 1337 dans les Statuts de l'abbaye de Saint-Victor de Marseille, parmi les noms des jeux défendus aux religieux, l'ancien nom du jeu de cartes : *Folio lusoria ni fallor Ludus ad Paginas nostris*, jeu de cartes, dit-il à cet article. Le passage auquel il fait allusion dit en

effet : *Quod nulla persona audeat nec præsumat ludere ad taxillos nec ad Paginas nec ad eyssuchum* (1).

Cette désignation du jeu de cartes nous paraît parfaitement logique, car, à l'origine, il est très présumable que les cartes, qu'elles fussent simplement dessinées ou peintes comme les miniatures, étaient, comme ces dernières, établies sur des feuilles de parchemin. Ce n'est que lorsqu'on eut donné une consistance à ces feuilles en les établissant sur plusieurs épaisseurs de papier qu'on les désigna plus spécialement sous le nom de cartes, mot qui tire son origine du latin *charta* traduit souvent lui-même par le mot *papier*.



CARTES A JOUER LYONNAISES, XVe SIÈCLE

TIRÉES SUR UN BOIS GRAVÉ DU CABINET VITAL BERTHIN (REPRODUCTION D'APRÈS M. MERLIN)

Cette supposition trouve en quelque sorte sa confirmation dans une deuxième citation de Du Cange, au mot *Papyrus :*

L'un des compaignons attaigny unes quantités de *papier pour jouer* et firent le suppliant et ses compaignons jouer le dit marchant, lequel par la séduction d'ilceux joua à deviner quelle *carte* l'en toucheroit. (Lett. de Remiss., 1408.)

II. — **Invention du jeu de cartes en Allemagne.**

De toute cette longue énumération, il résulte que les cartes à jouer étaient connues en France dès la première partie du quatorzième siècle et qu'à la fin de cette période, elles étaient répandues au point de provoquer des excès les plus

(1) Nous devons ce renseignement à l'obligeante communication de M. Henri Martin, conservateur des manuscrits à la Bibliothèque de l'Arsenal.

répréhensibles. Mais il est un point capital à éclaircir : quelles sont les premières cartes connues, les cartes de Tarot ou les cartes numérales? Le jeu des feuillets que nous signale Du Cange était sans contredit un jeu de hasard ou de combinaison, puisqu'il est placé au même rang que les dés et les échecs. Cette circonstance nous amène à penser qu'il n'était autre que le primitif jeu de cartes numérales peut-être copié sur le jeu des échecs dont la marche aurait été simplifiée par la suppression de la Tour et du Fou.

Nous ne voulons pas dire par là que le jeu d'échecs ait été mis en jeu de cartes, puisque l'un est tout de combinaisons tandis que l'autre est de pur hasard, nous pensons seulement que l'idée de la composition des séries du jeu de cartes



LE JEU DE CARTES EN ALLEMAGNE AU XVe SIÈCLE

GRAVURE TIRÉE DE LA COLLECTION DE Mme CHARLOTTE SCHREIBER

a été copiée sur la formation des pièces du jeu d'échecs. En effet, si à ce dernier jeu on enlève les pièces de combinaison la Tour et le Fou, on retrouve, dans les pièces restantes, la composition exacte des premiers jeux allemands qui comprenaient un roi, une reine, deux chevaliers et la série numérale représentant les pions. Nous avons tout lieu de supposer également que l'idée de la formation des quatre séries du jeu de cartes vient de l'emploi qu'on fit, dès le quatorzième siècle dans les pays scandinaves et en Allemagne, des échiquiers à quatre joueurs dont Weickhmann nous a donné la représentation au frontispice de son *Traité des Echecs*, publié à Ulm en 1664. Partant de là, nous devons donc conclure que l'Allemagne a été la première patrie des cartes numérales.

On s'est beaucoup préoccupé dans ce pays de cette question de l'origine des cartes à jouer et elle a provoqué des travaux fort importants de la part du baron Heinecken, de Breitkopf et de Nicolaï, qui revendiquent avec raison, pour leur pays, la paternité de cette invention et produisent comme preuve une







TAPISSERIE REPRÉSENTANT DES JOUEURS DE CARTES PLACÉS SOUS UNE TENTE

(MUSÉE DE BALE, XVe SIÈCLE)



UN ECHIQUIER A QUATRE JOUEURS

FRONTISPICE DU TRAITÉ PUBLIÉ PAR WEICKHMANN, A ULM, EN 1664.

lettre pastorale de l'évêque de Wurzbourg, de l'an 1329, laquelle défend les jeux de cartes aux moines et aux religieuses de son diocèse.

La première mention de l'usage des jeux de cartes, à la fin du quatorzième siècle, dans les pays de langue germanique, nous est fournie par ce curieux traité : « *De moribus et disciplina humane conversacionis* », composé en 1377, que nous analyserons tout à l'heure en étudiant le jeu de cartes en Allemagne, et dans lequel nous retrouverons cette idée de la descendance du jeu des échecs ainsi que la preuve de l'antériorité de la composition du jeu de cartes numérales, sur celle du jeu de tarot.



JOUEURS DE CARTES ET JOUEURS DE DÉS
D'APRÈS UNE GRAVURE ALLEMANDE DU XVIe SIÈCLE

Entrés chez nous dans la première partie du quatorzième siècle, les jeux de cartes se répandirent principalement parmi les maisons nobles, heureuses de connaître une distraction nouvelle : c'est ce qui explique que les premières prohibitions soient lancées par les chefs ecclésiastiques à leurs subordonnés; ceux-ci en effet, souvent invités à la table des seigneurs voisins, prenaient part à leurs distractions et c'est là vraisemblablement qu'ils connurent les jeux de cartes, puis les introduisirent dans les couvents où ils apportèrent en même temps des disputes et des désordres incompatibles avec l'austérité dont ils devaient faire preuve.

III. — **Le jeu de cartes en Espagne.**

De notre pays, les cartes passèrent en Espagne, probablement dans les bagages de quelque chevalier parti à la suite de Du Guesclin pour combattre Pierre le Cruel vers 1367. Peut-être aussi vinrent-elles directement de Flandre en Espagne sur les bateaux de commerce qui transportaient dans ce dernier pays

quelques denrées du Nord en échange des laines dont les Flamands firent toujours leur principal commerce.

Cette dernière opinion pourrait trouver sa justification dans le nom même de *Naip* que les Espagnols et les habitants des pays de langue romane donnèrent à leurs cartes. En effet, dans le Dictionnaire espagnol de Fernandez Cuesta, cet auteur nous apprend que l'Académie de son pays avance, sans toutefois oser l'affirmer, que ce mot de *Naip* pourrait bien venir du mot flamand « *knaep* » qui signifie « *papier* ».

Il y aurait là une certaine vraisemblance si nous remarquons que, chez nous même, il fut un temps où les cartes étaient appelées feuillets, pages et simplement papier à jouer. Dans le *Diccionari de la Llengua catalana ab la correspondencia*, par D. Pere Labernia y Esteller, cette étymologie du mot *Naip* se trouve également indiquée.

Les Espagnols transformèrent rapidement les enseignes du jeu pour leur donner des marques nouvelles plus en rapport avec leurs mœurs. La dame fut d'abord exclue du quadrille des cartes majeures comme elle l'était de la vie civile chez les Sarrasins et les Maures et on la remplaça par le cavalier, qui représentait l'élite de la nation.

IV. — **Importation du jeu de cartes en Italie. Invention du jeu de tarot.**

D'Espagne, les cartes numérales passèrent, presque aussitôt après leur transformation, sur le littoral méditerranéen sous le nom de *naypes* et ce sont elles que les Italiens adaptèrent au jeu de cartes instructif dont parle Jean Morelli, pour composer leur jeu de tarot.

L'importation des cartes espagnoles en Italie se trouve confirmée non seulement par la citation de Covelluzzo, mais aussi par le choix des mêmes enseignes qui a été fait par l'inventeur du jeu de tarot. La seule différence qui existe est la réintégration de la dame dans le quadrille des cartes majeures des séries : ce sont bien toujours le roi, le chevalier et le valet qui en forment les figures masculines. Quant aux enseignes, elles furent évidemment choisies de préférence à toutes autres, car certainement les jeux français et allemands étaient alors connus des Italiens, parce qu'elles se rapportaient plus aux idées quelque peu mystiques et satiriques de la série des atouts.

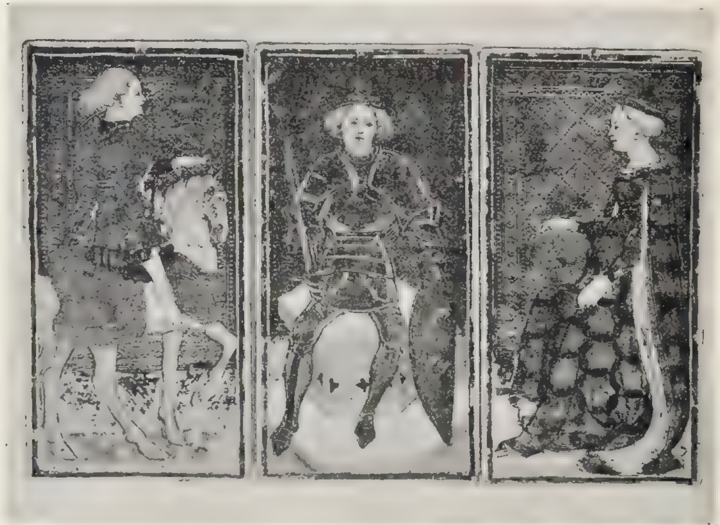
Dans un curieux traité intitulé « Les cartes parlantes », imprimé à Venise en 1545, nous trouvons en effet une interprétation assez curieuse de l'adaptation de ces enseignes : « Les épées, y est-il dit, rappellent la mort de ceux qui se désespèrent au jeu; les bâtons indiquent le châtiment que méritent ceux qui trompent; les deniers montrent l'aliment du jeu, et enfin les coupes, le breuvage dans lequel s'apaisent les disputes des joueurs. »

Les Espagnols, s'ils ont connu le jeu de tarot à l'époque de son invention, ne l'ont pas employé dans les siècles suivants. En effet, parmi toutes les plus anciennes cartes espagnoles que nous avons rencontrées, aucune ne rappelle la figure d'un des atouts de ce jeu. Bien mieux, dans les statuts des maîtres naypiers de Toulouse, dressés en 1466, il n'est nullement question de la fabrication de ces sortes de jeux, et cependant toutes les cartes confectionnées à Toulouse à cette époque étaient à enseignes espagnoles et les maîtres de cette ville inondaient de leurs produits une grande partie de

l'Espagne. Si donc le jeu de tarot avait été pratiqué dans cette contrée, nul doute que les Toulousains en eussent fait mention dans la nomenclature des produits qu'ils fabriquaient. Car, comme les Italiens connaissaient les cartes espagnoles sous un nom particulier, il est probable que les Espagnols n'auraient pas manqué de faire la même différence.

Une preuve de la dissemblance de ces deux jeux réside dans la mention tirée de l'inventaire du duc d'Orléans en 1408, que nous signale M. Victor Gay :

1408. — Ung jeu de quartes sarrasines. — Unes quartes de Lombardie.



REPRODUCTION RÉDUITE DES CARTES MAJEURES DE LA SÉRIE NUMÉRALE D'UN JEU DE TAROT DU XVe SIÈCLE

Le Chevalier de coupe, le Roi d'épée, la Reine de denier.

PUBLIÉE PAR LE BURLINGTON MAGAZINE. — COLLECTION DU COMTE COLLEONI

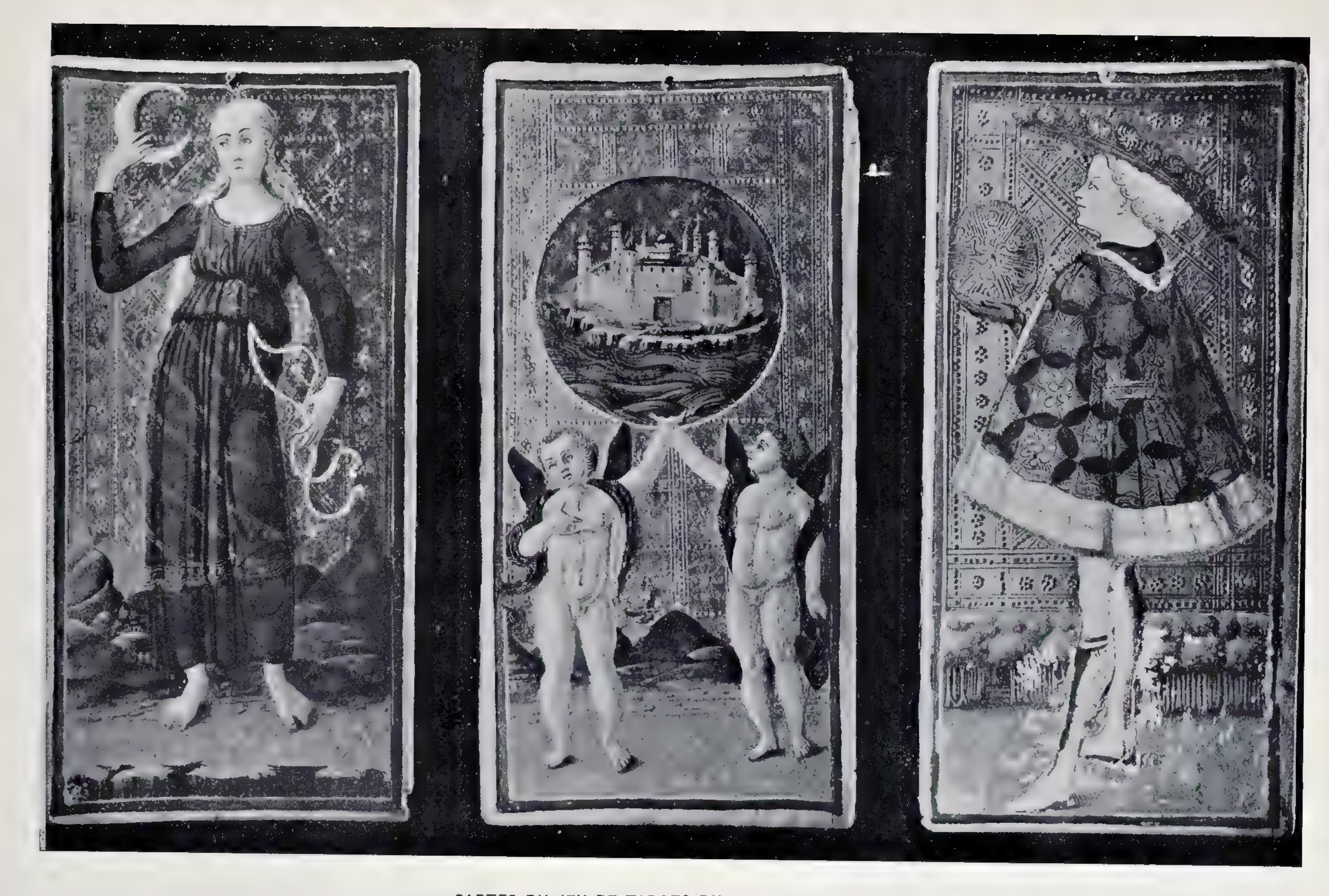
Ce jeu de cartes sarrasines est le jeu de cartes numérales espagnoles tandis que le jeu de cartes de Lombardie est évidemment un exemplaire des premiers tarots, constitués dans le dernier quart du quatorzième siècle et plus connus par la suite sous le nom de tarots de Venise.

A cette époque, en effet, on vendait en Italie une suite de dessins qui composait une sorte d'encyclopédie destinée à l'instruction de la jeunesse. Cette suite, que l'on appelait les *Naibi*, ne pouvait être considérée comme un jeu de hasard, mais il est évident que c'est de sa combinaison avec le jeu de cartes numérales espagnoles qu'est sorti le jeu de tarot (1).

(1) Ce mot de Naibi ne doit être considéré que comme une corruption du nom de Naip donné aux jeux espagnols. Les Italiens le transmirent aussi bien à leur jeu instructif qu'au jeu de tarot, et c'est assurément par suite de cette circonstance que les auteurs contemporains, parlant du Naibi, prennent soin de nous indiquer s'il s'agit du Naibi, jeu d'enfant, ou du Naibi, jeu de hasard.



DI DE TALO F A
L Mond r.



CARTES DU JEU DE TAROTS DU CARDINAL SFORZA

La Lune, le Monde et le Valet de denier.

Reproduction à la grandeur des originaux, d'après le « Burlington Magazine ».

MUSÉE DE CARRARE ET DE BERGAME. — XVe SIÈCLE.

Si nous admettons en effet que le jeu de Montegna est une reproduction exacte de l'ancien jeu de Naibi signalé par Jean Morelli, nous voyons que la plus grande partie des figures composant la série des atouts du jeu de tarot lui ont été empruntées. Les seules cartes que l'on ne trouve pas dans cette suite sont : la Papesse, la Roue de fortune, le Pendu, la Mort, le Diable, la Maison de Dieu et le Jugement, représentations qui évoquent plutôt les idées mystiques et satiriques du jeu.

Sur les quinze cartes empruntées au Naibi pour former la série des atouts, sept portent le même nom : l'Empereur, le Pape, la Tempérance, la Force, la Justice, la Lune et le Soleil.



REPRODUCTION RÉDUITE DES ATOUTS D'UN JEU DE TAROT DU XVe SIÈCLE
La Tempérance, la Mort, la Force.
PUBLIÉE PAR LE BURLINGTON MAGAZINE. — (COLLECTION DU COMTE COLLEONI)

Les huit autres figures, quoique ne présentant pas les mêmes noms, n'en sont pas moins reconnaissables ; ce sont :

Le Misero correspondant au Fou; l'Artisan au Bateleur qui, dans tous les jeux italiens, est représenté comme un homme de métier, un cordonnier : ce n'est, en effet, que dans les tarots marseillais que l'on rencontre l'artisan avec des instruments d'acrobatie sur la table placée devant lui.

Le Roi correspond à l'Impératrice, probablement parce que, ce sujet se trouvant déjà sur les cartes numérales, on n'a pas voulu le renouveler dans la série des atouts.

Vénus a évidemment inspiré la représentation des Amoureux; la figuration est absolument la même, à cette différence près que Cupidon, au lieu d'être placé sur la rive du ruisseau où la déesse et ses compagnes prennent leur bain, se trouve, dans le jeu de tarot, placé dans les nuages.

Mars est devenu le Chariot. Dans ces deux cartes la représentation est exactement la même : c'est un guerrier l'épée à la main assis sur un char placé de face.

Jupiter représente le monde des jeux de tarots; Saturne est l'Ermite.

Octava Spera, qui dans le Naibi représente le huitième ciel, le ciel des Etoiles ou le Firmament, est devenu l'atout portant le nom de l'Etoile.

De toutes ces données nous conclurons que le jeu de cartes numérales est bien d'origine européenne et certainement allemande, tandis que le jeu de tarot est sans contredit une invention italienne.

Avec M. Merlin, nous écarterons donc toute idée d'invention égyptienne du jeu de tarot et repoussons l'idée émise par Court de Gébelin de son introduction en Europe par les Bohémiens, qui alors s'en servaient pour prédire l'avenir : les Bohémiens, en effet, ne firent guère leur apparition en Europe que vers 1417. Quant à l'usage divinatoire qui en était fait, cette assertion n'est pas plus sérieuse puisqu'on ne trouve trace de cette destination du jeu de tarot en Europe, ou tout au moins en France, que dans la dernière moitié du dix-huitième siècle.

V. — Anciennes miniatures et estampes représentant des scènes de jeux.

Parmi les représentations de scènes de jeu, l'une des plus anciennes se trouve dans un manuscrit intitulé *le Roman du Roi Méliadus*, qui fit primitivement partie de la collection Lamoignon, puis passa dans la bibliothèque du duc de Rosbury et fut, en dernier lieu, acquis par Sir Egerton Bridge. M. Singer, qui signale cette miniature, estime qu'elle est de la fin du quatorzième siècle, de même que le manuscrit auquel elle appartient.

Il convient également de placer à la fin du quatorzième siècle, la miniature tirée d'un manuscrit connu sous le nom de la *Cité de Dieu*, exécuté sous le règne de Charles V ainsi qu'il est facile de le constater à l'examen des costumes. Il faut toutefois se garder de le faire remonter à 1375, année pendant laquelle fut terminée la traduction par Raoul de Presle du manuscrit de saint Augustin, différente de l'époque où fut établi le manuscrit en question qui est un peu postérieur.

Le *Magasin Pittoresque* de l'année 1836 reproduit cette miniature à la page 131 et annonce tenir cette pièce de M. le comte de Viel-Castel; elle provient vraisemblablement d'une des nombreuses copies de la traduction de Raoul de Presle, qui ne furent pas toujours enluminées d'une façon identique. Dans les exemplaires conservés à la Bibliothèque Nationale, nous n'avons pas retrouvé la trace de cette miniature qui représente un seigneur ainsi que deux dames debout près d'une table ronde et jouant aux cartes; ces dernières nous indiquent bien que nous sommes en présence d'un jeu de cartes françaises : en effet, la dame placée en avant et à droite tient dans sa main gauche un cinq de pique et dans sa droite un trois de cœur, alors qu'au milieu de la table est représenté un dix de carreau.

Une des plus anciennes estampes donnant la représentation de joueurs de cartes est cette planche provenant de la collection Douce et porte la date de 1500. Elle représente le duc et la duchesse de Bavière jouant aux cartes. La seule carte visible est un cinq de cœur qui appartient certainement à un jeu français, car chez les Allemands, comme nous le verrons plus loin, on n'aurait pas manqué d'agrémenter la partie inférieure de la carte de quelque petite figu-



LE JEU DE CARTES AU XVe SIÈCLE

D'APRÈS UNE GRAVURE SUR CUIVRE DE ISRAËL VAN MECKEN 1482-1503)

ration plus ou moins burlesque. La gravure que nous reproduisons n'est que le centre d'une estampe mesurant environ 33 centimètres sur 22, qui est connue par les collectionneurs anglais sous le nom de *The Gala Day* (le jour de Gala). Au premier plan on aperçoit trois jeunes gens ayant chacun leur dame au bras, qui font une courte promenade; un quatrième couple est assis à la droite et un cinquième cavalier s'avance vers une dame assise un peu en arrière de ce couple. Un huissier est à la porte d'entrée du parc, s'efforçant de maintenir la foule qui l'entoure et cherche à entrer malgré la consigne.

Mais la plus ancienne gravure sur bois relative aux joueurs de cartes a été publiée par Mlle Schreiber. Cet auteur y a relevé la date de 1472; le travail de gravure est des plus sobres, et indique bien son origine populaire. Quatre personnes sont occupées à jouer aux cartes dont les enseignes sont celles des jeux allemands.

C'est à Israël van Mecken que nous devons cette gravure intitulée « le Jeu » et qui représente un intérieur allemand du quinzième siècle. Malheureusement pour notre sujet, les enseignes inscrites sur la carte placée au centre de la table ne sont pas compréhensibles; elles nous indiquent cependant que nous ne sommes pas en présence des cartes à enseignes populaires allemandes, mais bien plutôt de celles d'un jeu de fantaisie.

Cette gravure est fort intéressante, car elle nous donne en outre la reproduction de divers ustensiles en usage à cette époque, tels que le rafraîchissoir placé au premier plan et la verseuse ou fontaine à laver les mains suspendue à sa potence de fer forgé, près de la porte de sortie de la salle de jeu. Ces ustensiles, la plupart du temps en cuivre jaune, étaient établis par ces habiles artistes qui avaient nom de dinandiers et produisirent tant d'œuvres remarquables aux quinzième et seizième siècles.

Une autre gravure, portant la date de 1529, nous présente deux lansquenets jouant sur une table placée au milieu d'un camp. Cette gravure, parfaitement traitée, est signée du monogramme W. A. entrelacé qui, d'après Bartsch, appartient à Antoine de Worms.

Cette petite gravure, représentant un joueur aux prises avec la Mort et le Démon du jeu, est due à Holbein et provient de la série bien connue sous le nom de « la danse des morts ». La première édition de ce recueil fut faite à Lyon en 1538. Singer, donnant son opinion sur cette suite de gravures, croit qu'elle doit plutôt être attribuée à Hans Lutzelburger.

TROISIÈME PARTIE

LES JEUX DE CARTES A JOUER EN ALLEMAGNE

I — Composition des jeux allemands en 1377.

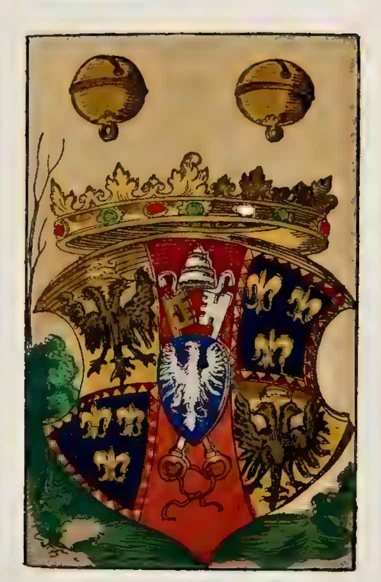
Sur la composition des jeux de cartes dans les pays de langue germanique dans la seconde partie du quatorzième siècle, de curieux renseignements nous sont fournis par le manuscrit latin 2419 du British Museum provenant de la











PREMIÈRES CARTES D'UN JEU SATIRIQUE ALLEMAND

contenant 48 cartes, gravé en 1545

PORTANT LES ARMES D'ESTE, DUC DE FERRARE ET MODÈNE

(COLLECTION FIODOR.)

Bibliothèque Egerton et dont l'existence nous fut révélée par notre très obligeant ami et collègue M. Henri Stein.

Ce manuscrit est intitulé : *Tractatus de moribus et disciplina humane conversacionis* (volume sur papier, petit in-folio, 96 feuillets) et divisé en trois livres contenant des moralités sur le jeu de cartes. Il fut composé, en 1377, par *Frater Johannes* (de Reinfelden, près Bâle) *in ordine predicatorum minimus, nacione Theutonicus*, mais seulement mis en lumière en l'année 1472, ainsi que l'indique la note suivante placée à la fin du traité : *Anno domini incarnacionis lxxij°* (1472) *tunc temporis regnavit pestilencia, etc....* Les caractères d'écriture sont allemands et appartiennent bien à la seconde période du quinzième siècle, mais il est de toute évidence que ce travail remonte à l'année 1377, ainsi qu'il apparaît d'une men-



LE JEU DE CARTES ET LE JEU DE DÉS
D'APRÈS UNE GRAVURE ALLEMANDE, SUR BOIS, XVIe SIÈCLE

tion inscrite dans le prologue et qui se trouve confirmée au chapitre cinquième dans le passage suivant : *Cum igitur ab hoc ultimo computetur quod dictum fuit tempore domini Jesu Christi et dum predicavit in terra transiverunt interim* 1344 *quia si ab annis domini* 1377 *sicut modo est demantur* 33 *anni quibus vixit remanebunt ad huc* 1344. Du reste, parmi les nombreux auteurs cités dans le texte de cet ouvrage, aucun n'est d'une date postérieure au treizième siècle.

Dans la préface de son mémoire, Frère Johannes, après nous avoir rappelé que les êtres terrestres sont, dans la sphère de leurs actions et de leurs passions, sujets à des influences célestes et que le Ciel non seulement dispose et prépare les êtres sur terre pour la réception de ses impressions, mais aussi ordonne les instruments ou jeux par lesquels ils peuvent se manifester, ajoute :

« De là voici qu'un certain jeu, qui est appelé Jeu de cartes, est arrivé chez nous cette année, c'est-à-dire l'année du Seigneur 1377. Dans ce jeu, l'état du monde dans les temps actuels et modernes est décrit et figuré d'une façon parfaite.

» Mais en quel temps, par qui et dans quel endroit ce jeu a-t-il été composé, c'est ce que j'ignore complètement. Mais je dis qu'il est avantageux à la noblesse et autres personnes de loisir qui ne peuvent faire aucun mal, surtout s'ils le pratiquent courtoisement et sans argent (1). »

Citant ensuite les autorités d'Albert le Grand et de saint Thomas d'Aquin pour soutenir l'assertion que les jeux sont une saine diversion pour le trop grand travail de l'esprit, l'auteur continue ainsi :

« C'est pourquoi moi Frère Johannes, le plus mineur de l'Ordre des prêcheurs, allemand par naissance, pose, comme cela se passe abstractivement à la table tournante, dans mon esprit une méthode et une autre. La présente condition du Monde soudainement présentée à mon esprit par le jeu de cartes, je commençai de penser comment il pouvait être comparé à l'état du monde. Cependant, confiant dans le Seigneur, je me résous de compiler un traité sur le sujet et commencerai sur le jour suivant, espérant sur l'assistance de Dieu pour le compléter. Mais le sujet de ce traité peut être comparé avec le *jeu des échecs*, puisque dans tous les deux il y a rois, reines, premiers nobles et les gens du peuple ; ainsi l'un et l'autre jeu peut être traité dans un sens moral.

» Et dans ce traité je me propose de faire trois choses : 1° Décrire le jeu de cartes dans lui-même comme dans la manière et mode de jouer ; 2° A moraliser le jeu ou apprendre à la noblesse la règle de la vie ; 3° A instruire les peuples eux-mêmes ou les informer du moyen de travailler vertueusement. C'est pourquoi il me semble que le présent traité doit être intitulé : *De Moribus et disciplina humane conversacionis*.

» Pour la première partie, il y aura six chapitres. Dans le premier sera constaté le sujet du jeu et la diversité de ses instruments. Dans le second sera exhibé que dans ce jeu est la morale en action des vertus et des vices. Dans le troisième, il sera suggéré que le jeu est nécessaire pour le soulagement mental et le repos de la fatigue. Dans le quatrième, il sera montré que le jeu est utile pour les personnes oisives et pourra être pour elles un soulagement. Dans le cinquième sera traité l'état du monde tel qu'il est dans le respect de la morale. Dans le sixième seront démontrées les parties aliquotes du nombre 60 et les propriétés de ce nombre. »

Le chapitre premier intitulé *De materia ludi et de diversitate instrumentum* est le seul qui nous apporte quelques éclaircissements sur la composition des figures et des cartes, car, par malheur pour nous, Frère Johannes est tellement fasciné par ses idées de moralisation par le jeu, que dans tout le reste de son travail il omit de décrire les différentes manières de jouer.

« Dans le jeu, dit-il, que les hommes appellent jeu de cartes, ils peignent les cartes de différentes manières et ils jouent avec elles d'une façon et d'une autre. Pour la forme commune et comment cela nous arriva en premier, voyez : Quatre rois sont dépeints sur 4 cartes, chacun desquels possède un certain enseigne dans sa main, desquels enseignes quelques-uns sont réputés *bons*, mais d'autres signifient *mauvais*. Sous quels rois sont deux « marschalli », le premier desquels maintient l'enseigne en l'air dans sa main de la même manière que le roi ; mais le second maintient le même signe en bas dans sa main. Après celles-ci sont 10 autres cartes en apparence de la même grandeur et forme sur la première desquelles l'enseigne du roi, dont on a parlé, est placée une fois : sur la seconde deux fois et ainsi de suite sur les autres jusqu'à la dixième incluse. Et ainsi chaque roi devient la treizième et il y a en tout 52 cartes. Il y a encore d'autres personnes qui, dans la même manière, jouent ou font jeu des reines et avec autant de cartes qu'il a été déjà dit pour les rois. Il y a en outre d'autres personnes qui rangent les cartes ou le jeu de façon qu'il y eut deux rois avec leur « marschalli » et autres cartes, et deux reines avec le leur dans la même manière. De plus, certains prennent 5, d'autres 6 rois, chaque son « marschalli » et son autre carte, rangées comme cela leur plaît et, de cette manière, le jeu est varié dans

1. *Hinc est quod quidam ludus, qui ludus cartarum appellatur, hoc anno ad nos pervenit, scilicet anno domini MCCCLXXVII. In quo ludo status mondi nunc modernis temporibus optime describitur et figuratur. Quo tempore autem factus sit, per quem et ubi penitus ignoro...*

plusieurs formes. Aussi quelques-uns prennent le jeu avec 4 rois et 8 marschalli et les autres communes, et ajoutent en outre 4 reines avec quatre serviteurs, de sorte que chacun de ces quatre rois avec toute la famille entière du royaume, parlant des principales personnes, est là et le nombre des cartes est alors de 60.

» Et cette manière de composer les cartes et dans ce nombre me plaît le plus et pour trois raisons : 1° parce que de cela plus grande autorité ; 2° parce que c'est convenances royales ; 3° parce que de cela provient plus de politesse... »

Ainsi donc, les jeux en usage en Allemagne à la fin du quatorzième siècle formaient des suites assez diverses, mais cependant qu'il est facile de reconstituer sur les données ci-dessus, qui nous indiquent cinq catégories de jeux bien distinctes ayant probablement pour la plupart des règles particulières :

1° Jeu composé de 52 cartes et comprenant à chaque série un roi, un maréchal, un suivant et dix cartes de points.

2° Jeu également composé de 52 cartes, formé de la même manière que celui-ci, mais ayant en tête de chaque série une reine au lieu d'un roi.

3° Jeu composé de 52 cartes comprenant deux séries du jeu de rois et deux séries du jeu des reines ci-dessus décrits.

4° Jeu composé de 60 cartes et comprenant quatre séries formées chacune d'un roi, une reine, deux maréchaux de cour, un servant et dix cartes de points.

5° Jeu composé uniquement de figures et comprenant cinq ou six séries formées de roi, maréchal et valet. Évidemment ce dernier jeu ne doit être considéré que comme une forme de brelan qui, en somme, est une réminiscence du jeu des dés.

Quelques enseignes étaient réputées *bonnes*, avons-nous vu, d'autres *mauvaises ;* ne serait-ce pas à cette division que nous serions redevables des couleurs différentes des séries ? Et alors le rapprochement du jeu de cartes avec celui des échecs devient encore plus frappant.

II. — **Cartes à enseignes animées.**

Les premiers jeux de cartes allemands, tant peints et dessinés à la main que gravés sur bois ou sur cuivre, se distinguent par les vastes dimensions qui leur furent données et qu'ils conservèrent pendant la plus grande partie du quinzième siècle.

Dans la plupart des jeux du quinzième siècle parvenus jusqu'à nous et spécialement dans tous les jeux à enseignes animées, on remarque que les cartes majeures comprennent, pour chaque série, un roi, une reine et deux valets dont l'un prend le nom de *Under knecht* ou valet inférieur. Ces deux valets sont reconnaissables l'un de l'autre par la place occupée par l'enseigne ; sur le premier valet (*Ober knecht*), elle se trouve toujours au sommet de la carte, tandis que sur le second valet elle occupe la base.

Cette composition se trouve donc être celle préconisée par le frère Johannes, qui voyait « plus de convenances royales et de politesse » à faire figurer une reine parmi les personnes du quadrille des cartes majeures. Cependant, les considérations philosophiques qu'il manifestait sur le nombre 60 ne furent pas suivies puisque ces jeux ne comprennent que 52 cartes, par suite de la suppression de l'as et du serviteur.

Les marques distinctives des séries étaient alors des plus diverses et formées par des sujets animés ou des armoiries.

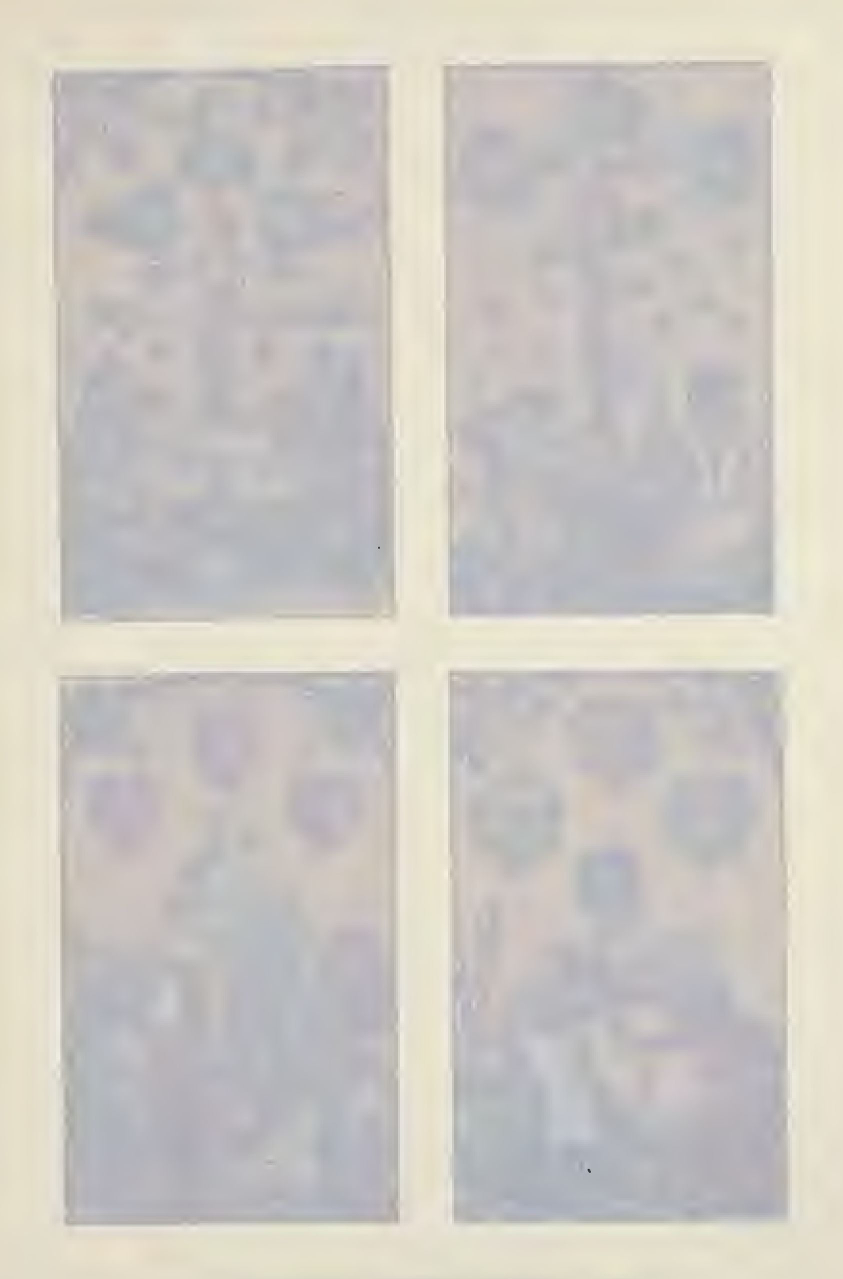
Cette diversité des enseignes s'expliquait, lorsque les cartes étaient peintes à la main, par le désir que pouvait avoir l'acheteur de faire inscrire sur les jeux qu'il commandait, des marques distinctives appropriées à ses goûts personnels; mais, lors de l'application des procédés xylographiques à la confection des cartes à jouer, il n'en est vraisemblablement plus de même, car la planche gravée était alors employée à l'établissement d'une multitude de jeux.



CARTE REPRESENTANT UN DEUX 2e SÉRIE QUADRUPEDES
GRAVURE ALLEMANDE SUR CUIVRE, XVe SIÈCLE
BIBLIOTHEQUE NATIONALE. — ESTAMPES

Nous allons passer en revue ici tous les principaux jeux de cette espèce conservés dans les collections européennes. Par les nombreuses copies qui en furent faites, on pourra juger en quel honneur ils étaient tenus chez nos voisins.

Le jeu conservé au cabinet royal de Stuttgard est le plus ancien jeu allemand connu; il remonte très certainement aux dernières années du quatorzième siècle. La dimension des cartes qui le composent est tout à fait exceptionnelle et se rapproche de celle des belles cartes vénitiennes dont nous parlerons en étudiant les tarots; elles ne mesurent pas moins, en effet, de 19 centimètres de hauteur sur 12 de largeur et sont à coins arrondis. Les personnages des cartes majeures sont revêtus d'habits richement enluminés et se détachent sur un fond or. Hefner Alteneck, qui en a publié quelques spécimens dans son *Trachten Kunstwerke und Gerathschaften von fruhem Mittelalter*, etc..., paru en 1883, déclare qu'il n'a pas pu se rendre compte si ces cartes étaient sur parchemin ou sur papier, car les deux faces sont tellement chargées de couleur qu'il est impossible d'apercevoir la



JEU SATIRIQUE ALLEMAND GRAVÉ EN 1545

TROIS DE GLAND, TROIS DE FEUILLE, TROIS DE CŒUR, TROIS DE GRELOT






JEU SATIRIQUE ALLEMAND GRAVÉ EN 1545

TROIS DE GLAND, TROIS DE FEUILLE, TROIS DE CŒUR, TROIS DE GRELOT

(COLLECTION FIGDOR.)









CARTES A ENSEIGNES ANIMÉES (1re SÉRIE DES QUADRUPÈDES) GRAVÉES PAR LE MAITRE AU MONOGRAMME **E. S.** (1466)

(BIBLIOTHÈQUE NATIONALE. — ESTAMPES)

matière servant de support. Tous les dos des cartes sont peints en bleu foncé.

Les marques distinctives des séries semblent inspirées des sujets de chasse; on rencontre en effet la série des chiens, celle des faucons collaborateurs indispensables des chasseurs d'alors, puis la série des cerfs et celle des canards qui tous deux servent de but aux chasseurs. Dans les cartes numérales, l'animal formant le sujet se répète autant de fois que la carte doit marquer de points.

Les spécimens que l'on rencontre le plus souvent au milieu du quinzième siècle semblent avoir été interprétés d'après le jeu du Musée de Stuttgard, et sont exécutés dans le goût des productions du maître au monogramme E.S, de 1466, dont nous donnons quelques spécimens. Toutefois, les marques distinctives que l'on rencontre le plus fréquemment dans la formation de ces jeux sont : les oiseaux, le genre humain, les quadrupèdes et les fleurs.

Passavant, cependant, nous signale un jeu composé des oiseaux, du genre humain, des fleurs et des écussons. Dans les cartes détachées qu'il énumère, nous remarquons aussi une reine de heaume.

CARTE REPRÉSENTANT UN TROIS SÉRIE VOLATILES
GRAVURE ALLEMANDE SUR CUIVRE, XVe SIÈCLE
BIBLIOTHÈQUE NATIONALE. — ESTAMPES

Pour composer les 54 points formant le total des points nécessaires à chaque série numérale, une quinzaine de sujets seulement étaient dessinés et c'est parmi eux qu'on choisissait le nombre nécessaire pour donner la valeur à la carte, comme aussi les mieux appropriés pour remplir l'encadrement formant ses dimensions. Il est facile de se rendre compte que ce sont les mêmes motifs qui se retrouvent dans les 5, 6, 7, 8, 9 et 10 de chaque série, et l'éditeur de ces jeux a évidemment cherché à faire une économie dans la composition des dessins.






CARTES A ENSEIGNES ANIMÉES (SÉRIE DU GENRE HUMAIN) GRAVÉES PAR LE MAITRE AU MONOGRAMME E. S. (1466)
DEUX AUTRES CARTES (2e SÉRIE DES QUADRUPÈDES) GRAVÉES DANS LE MÊME STYLE (BIBLIOTHÈQUE NATIONALE. — ESTAMPES)

Il y eut certainement une grande variété de ces jeux, et Bartsch ne nous signale pas moins de huit cartes différentes représentant un trois de la série quadrupède :

1° A droite un cerf, et à gauche un animal qui a la forme d'un cerf, mais possède au lieu de bois de fort petites cornes; cet animal broute le feuillage d'une plante placée près de lui. Au milieu de ces deux animaux est une biche.



CARTE REPRESENTANT UN CINQ (SÉRIE GENRE HUMAIN)
GRAVURE ALLEMANDE SUR CUIVRE, XVe SIÈCLE
BIBLIOTHÈQUE NATIONALE. — ESTAMPES

2° Au sommet d'une colline est couché un lapin, tandis qu'au pied de cette colline sont deux autres lapins, dont l'un est vu de face et l'autre de profil.

3° Au sommet d'une colline est placée une grosse grenouille, tandis qu'un peu plus bas se trouvent deux dragons de forme et de taille différentes.

4° A gauche, un lion s'avance vers un autre animal chimérique qui se repose sur ses deux jambes de derrière, tandis qu'un troisième animal, vu de profil, occupe le bas de la carte.

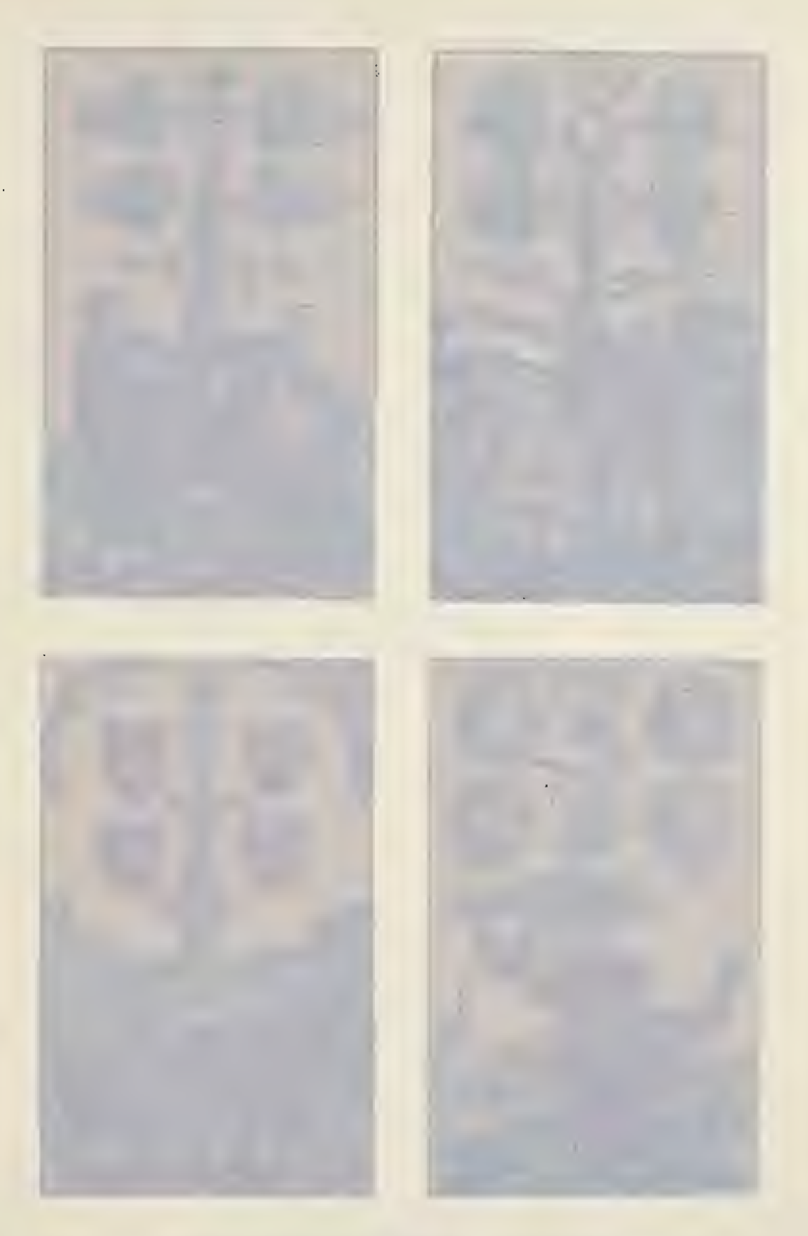
5° Sur le devant, à droite, un lion se repose accroupi sur ses jambes de derrière, et lève sa patte vers un autre lion qui s'approche de lui, venant de gauche. Dans le fond, un léopard les regarde.

6° A la droite, on voit un ours s'approchant d'un autre qui suce sa patte gauche antérieure. Un troisième ours, placé au fond à gauche, s'élève le long d'un tronc d'arbre.

7° En haut, est placé un lévrier sautant vers la gauche en tournant la tête à droite. Au bas, un autre chien et un animal ressemblant à un cochon rongent en commun un os.

8° Même représentation que celle qui est mentionnée ci-dessus, mais en contre-partie.

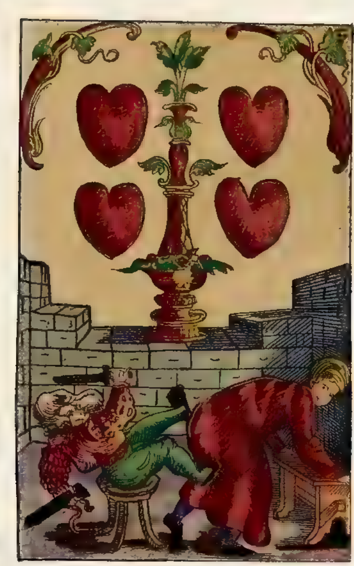
De notre côté nous publions une carte représentant trois cerfs, dont un



JEU SATIRIQUE ALLEMAND GRAVÉ EN 1545

QUATRE DE GLAND, QUATRE DE FEUILLE, QUATRE DE CŒUR, QUATRE DE GRELOT.






JEU SATIRIQUE ALLEMAND GRAVÉ EN 1545

QUATRE DE GLAND, QUATRE DE FEUILLE, QUATRE DE CŒUR, QUATRE DE GRELOT

(Collection Figdor.)






CARTES A ENSEIGNES ANIMÉES (2e SÉRIE DES QUADRUPÈDES), XVe SIÈCLE

(BIBLIOTHÈQUE NATIONALE. — ESTAMPES)

qui est représenté au bas de la carte dans la position horizontale. L'un des deux autres animaux, placés au contraire à la partie supérieure, se gratte la tête à l'aide de sa patte de derrière.

Ainsi donc, on peut constater l'existence bien définie de neuf jeux de cartes à enseignes animées pour le quinzième siècle.

Bartsch nous donne encore huit autres cartes, représentant de façons différentes des trois de la série numérale des volatiles.



CARTE REPRÉSENTANT UN SIX (SÉRIE DES QUADRUPÈDES)
GRAVURE ALLEMANDE SUR CUIVRE, XV[e] SIÈCLE
BIBLIOTHÈQUE NATIONALE. — ESTAMPES

Parmi les représentations des séries du genre humain, nous en signalerons trois bien distinctes mais malheureusement incomplètes. La première, décrite par Bartsch, est ainsi composée :

Roi. — Vieillard sauvage, vu de trois quarts et tourné un peu vers la droite; sa tête est ornée d'une couronne royale. Il est assis sur un rocher sur lequel il repose sa main gauche, tandis qu'il porte l'autre vers son estomac.

Reine. — Jeune femme assise sur un rocher; elle a la tête ornée d'une couronne de fleurs, et ses longs cheveux tombent sur ses deux épaules. Elle cache sa nudité de la main gauche et élève la main droite vers son visage.

Premier valet. — Vieillard sauvage vu de trois quarts, marchant vers la droite en tenant une massue de la main gauche. On remarque dans le fond, à droite, une femme couverte d'un vêtement de feuillage, jouant de la guitare.

Passavant, dans son ouvrage, nous signale un roi du genre humain complètement différent. Il est représenté à cheval, s'avançant vers la gauche, tandis que sa monture tourne la tête en arrière. Sa coiffure est formée d'un capuchon









CARTES A ENSEIGNES ANIMÉES SÉRIE DES VOLATILES GRAVÉES PAR LE MAITRE AU MONOGRAMME E. S. (1466)

BIBLIOTHÈQUE NATIONALE. — ESTAMPES,

orné d'une couronne royale. De sa main gauche, il tient un cimeterre au bout duquel est une étoile. Au haut de la carte, se trouve une petite figure humaine qui lance un javelot et se couvre d'un bouclier.

Enfin, à la Bibliothèque Nationale, on conserve une autre représentation de cette série, et qui est sensiblement différente de celles que nous venons de décrire.

Le roi de genre humain représente un vieillard à grande barbe ayant la tête ornée d'une couronne royale; il est assis sur un trône et est vu de trois quarts, un peu tourné à droite. Dans ses deux mains, il tient une sorte de chapelet assez semblable à ces passe-temps formés de grosses boules enfilées qui sont encore d'un usage si constant en Orient. A sa droite se tient une femme, dont le corps semble recouvert de feuillages, égrenant quelques notes de musique sur une guitare.

La reine, assise sur un trône formé de coussins, est revêtue d'un ample manteau et elle égrène aussi un chapelet, tandis qu'à ses pieds se trouve une femme nue marchant vers la droite.

Nous énumérerons encore quelques cartes de figures de la série des oiseaux, qui sont dissemblables entre elles.

Dans le premier jeu signalé par Bartsch, le roi figure un jeune homme, ayant la tête ornée d'une couronne royale. Il est assis sur une sorte de trône et porte la main droite à sa ceinture, tandis que de l'autre il montre un hibou gravé en haut et à gauche de la carte.

Le valet supérieur représente un jeune homme marchant vers la droite. Sa tête est ornée de fleurs et son corps est couvert d'un mantelet garni d'une bordure très large de feuilles de chêne. Vers le haut, à droite, est un oiseau qui se gratte la poitrine avec son bec.

Le valet inférieur est un jeune homme de trois quarts tourné à gauche et dans l'attitude de la marche; il est coiffé d'un vaste chapeau de feutre muni, sur le devant, d'une longue plume et d'un long voile flottant par derrière. Des patins de bois, accessoires très fréquents dans la première partie du quinzième siècle, garantissent ses chausses contre la boue. Un pigeon, placé à droite, vient en volant pour se reposer.

Dans le second jeu signalé par Passavant, on ne rencontre que trois figures, la dame et les deux valets. La dame figure une femme sauvage velue et dont les longs cheveux sont flottants. Sa tête est ceinte de la couronne royale. Cette personne est assise sur une licorne qui s'avance, la tête baissée, vers la droite. En haut et à droite, se trouve représenté un oiseau de proie.

Le valet supérieur est un homme sauvage monté, lui aussi, sur une licorne qui galope vers la gauche. Il appuie son bras gauche sur le dos de l'animal dont il tient la corne de l'autre. A gauche et au haut de la carte a été placé un oiseau ressemblant à un gros pigeon.

Le valet inférieur est un homme sauvage monté sur une licorne. Il tient de la main gauche un cimeterre et de la droite la queue de l'animal. Au bas et à gauche est placé un oiseau ressemblant à une oie.

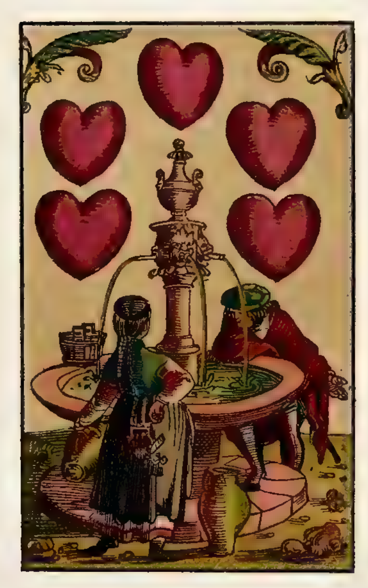
A part quelques rares collections particulières, c'est surtout dans les grands dépôts publics que l'on peut retrouver maintenant quelques spécimens de ces cartes. Sous ce rapport, les fonds les plus favorisés sont ceux de la Bibliothèque Nationale à Paris, le Musée de Dresde et celui de Stuttgard.



JEU SATIRIQUE ALLEMAND GRAVÉ EN 1545

CINQ DE GLAND, CINQ DE FEUILLE, CINQ DE CŒUR ET CINQ DE GRELOT



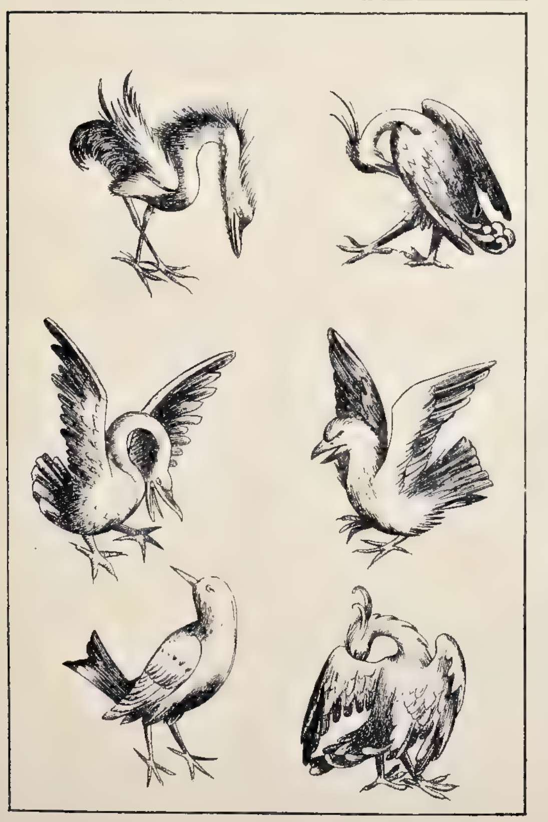
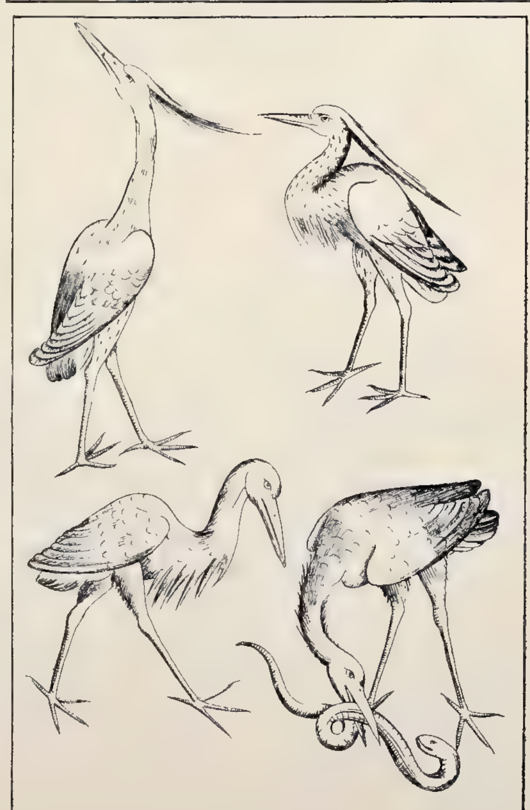



JEU SATIRIQUE ALLEMAND GRAVÉ EN 1545

CINQ DE GLAND, CINQ DE FEUILLE, CINQ DE CŒUR ET CINQ DE GRELOT

(COLLECTION FIGDOR.)



CARTES A ENSEIGNES ANIMÉES (SÉRIE VOLATILES) GRAVÉES PAR LE MAITRE AU MONOGRAMME E. S. (1466)

(BIBLIOTHÈQUE NATIONALE. — ESTAMPES)

II. — **Cartes rondes.**

Parmi les belles productions du quinzième siècle, nous devons placer ces cartes rondes qui sont conservées au Cabinet des estampes de la Bibliothèque Nationale, et ont été publiées pour la première fois par M. Duchesne aîné. Le frontispice du jeu, ou plutôt la partie supérieure de l'enveloppe destinée à le contenir, donne la représentation des trois couronnes emblèmes de la ville de Cologne, et les ornements gothiques qui les entourent sont reliés entre eux par des banderoles sur lesquelles on peut lire : *Salve Felix Colonia;* d'où il semble apparaître que l'artiste qui les a gravées résidait dans cette ville.



GRAVURE FORMANT LE FRONTISPICE DU JEU DE CARTES RONDES

BIBLIOTHÈQUE NATIONALE. — ESTAMPES

Elles appartiennent à ce que la gravure a produit de plus fin en Allemagne pendant le quinzième siècle, nous dit Passavant, mais ce qu'il y a de singulier, c'est que nous ne trouvons aucune autre gravure que nous puissions attribuer au même maître. Ces cartes sont traitées dans le style néerlandais alors en usage en Allemagne. Il y a même quelque analogie entre la gravure de ces cartes et la manière du maître Jean de Cologne. Des deux copies qui ont été faites de ce jeu, l'une porte les initiales T. W., c'est-à-dire Telmann de Wesel, qui appartient à l'école des graveurs florentins.

Le jeu que nous avons reproduit est celui qui est conservé à la Bibliothèque Nationale; il comprend cinquante-deux pièces et fut gravé vers 1477. Les séries comprennent chacune treize cartes, dont quatre forment le quadrille des figures; ce sont les rois, reines, valets supérieurs et valets inférieurs. Les rois et les reines sont à cheval sur des montures richement caparaçonnées, et ces personnages eux-mêmes sont revêtus d'habits fort somptueux. Sauf les valets inférieurs des ancolies et d'œillets, tous les autres, tant supérieurs qu'inférieurs, figurent des hommes d'armes. Les marques distinctives des séries sont les lièvres, les perruches, les œillets et les ancolies.

Bartsch nous signale cinq séries de cartes rondes, dont trois nous paraissent ne se rapporter en aucune façon au jeu de la Bibliothèque Nationale. En effet, les inscriptions sont complètement dissemblables sur deux de ces séries, et la troisième appartient à un autre jeu d'une composition nouvelle. Sur l'as de perroquet on lit en effet : *Recte quid quid facimus venit ex alto*, tandis que sur l'as de lièvres, Bartsch nous dit avoir vu l'inscription : *Felix nic die quisquis turba parte quiet.*

La série inconnue est celle de Rose; sur la banderole de l'as est la légende : *Pepulit vires casus animoque tulit equo.* M[lle] Schreiber nous a fourni la description



JEU DE CARTES RONDES GRAVÉES A COLOGNE VERS 1477

Roi de lièvre. Dame de lièvre. Valet supérieur de lièvre.
Valet inférieur de lièvre, à gauche. **As de lièvre,** au centre, et à droite, **Roi d'Ancolie.**
Dame d'Ancolie, à gauche. **Valet supérieur d'Ancolie,** au milieu, et à droite, **Valet inférieur d'Ancolie.**

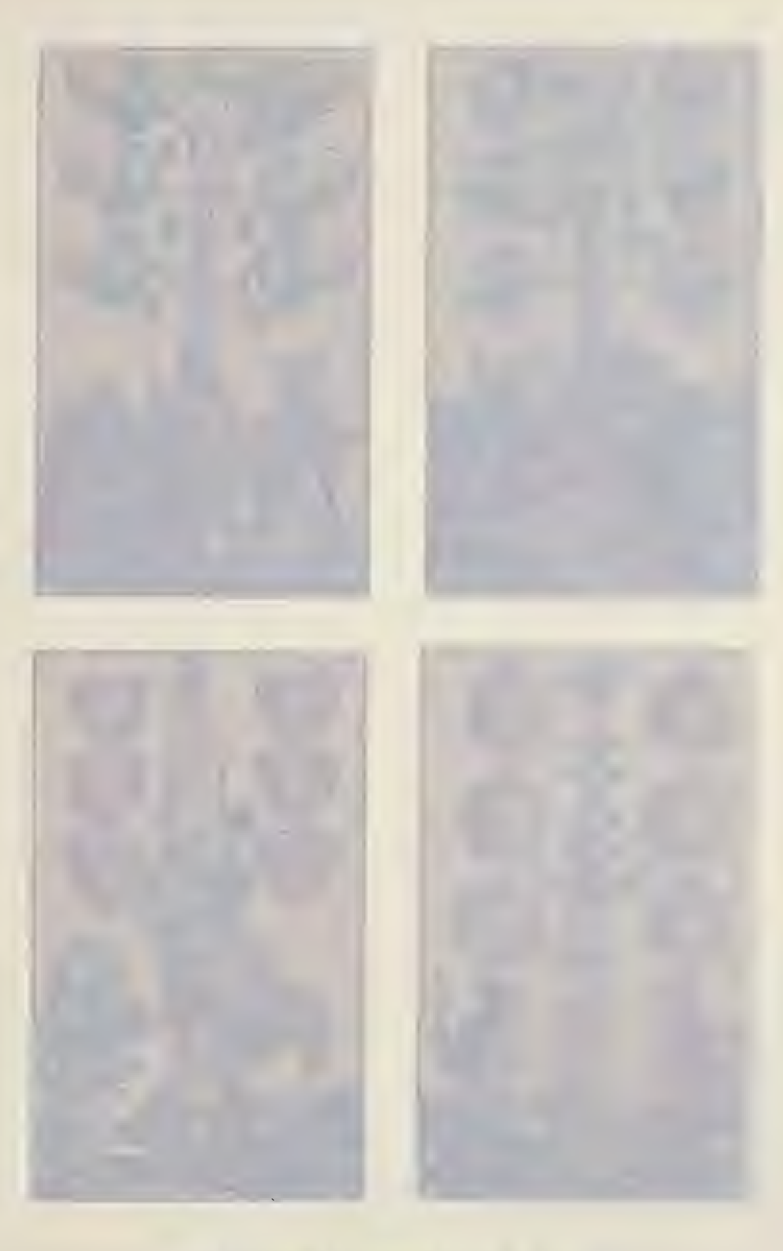
(BIBLIOTHÈQUE NATIONALE. — ESTAMPES)



JEU DE CARTES RONDES GRAVÉES A COLOGNE VERS 1477

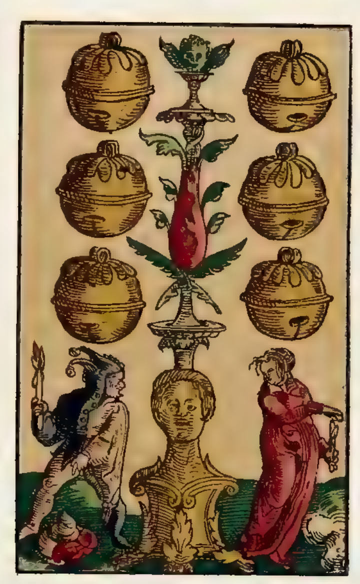
Roi de perroquet. Dame de perroquet, Valet supérieur de perroquet.
Valet inférieur de perroquet, à gauche. **As de perroquet,** au centre, et à droite, **Roi d'œillet.**
Dame d'œillet, à gauche. **Valet supérieur d'œillet,** au milieu, et à droite, **Valet inférieur d'œillet.**

BIBLIOTHÈQUE NATIONALE — ESTAMPES







JEU SATIRIQUE ALLEMAND GRAVÉ EN 1545

SIX DE GLAND, SIX DE FEUILLE, SIX DE CŒUR ET SIX DE GRELOT

(COLLECTION FIGDOR.)

des cartes du roi et de la reine tandis que Bartsch nous donne la description suivante de cette série : « Le roi est à cheval, la figure tournée vers les spectateurs, mais sa monture se dirige vers la droite. Le tapis de selle est orné de fleurs de lys. Ce roi tient son sceptre dans la main gauche; la rose est derrière lui dans la partie supérieure du cercle.



CARTES RONDES GRAVÉES A COLOGNE VERS 1477, AS D'ŒILLET ET AS D'ANCOLIE
(BIBLIOTHÈQUE NATIONALE. — ESTAMPES)

» La reine, également à cheval, se dirige vers la droite; elle tient la bride dans la main droite et porte un faucon sur le poing gauche. Son costume est richement brodé et bordé d'hermines; la rose est derrière elle à la partie supérieure de la carte.

» Le valet supérieur représente un homme d'armes courant vers la droite; il porte un arc sur l'épaule tandis qu'à son côté est suspendu un carquois rempli de flèches et une épée. »

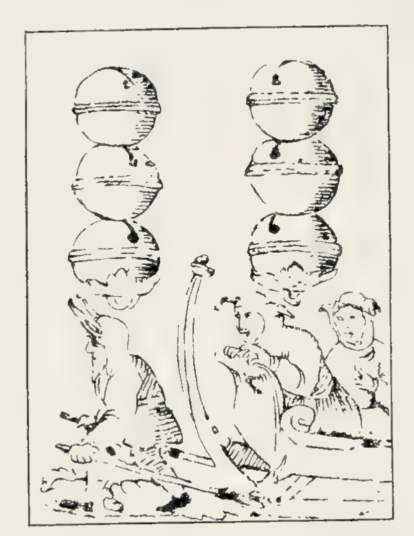
III. — **Cartes à enseignes populaires.**

En dehors de ces cartes à enseignes extraordinaires, il est vraisemblable que les Allemands possédaient d'autres jeux dont les enseignes étaient moins compliquées et par conséquent établies avec moins de frais. Cependant, pour le peuple, il n'apparaît guère que le jeu devînt populaire en Allemagne avant les dernières années du quatorzième siècle, et la première mention relative à la réglementation de l'usage des cartes a été découverte en 1397 dans les registres municipaux de la ville d'Ulm, qui fut pendant longtemps un des principaux centres de la fabrication des cartes.

Les premiers spécimens de cartes à enseignes populaires sont mentionnés par Passavant, Bartsch et Heinecken qui les signalent comme ayant été exécutés dans la première partie du quinzième siècle.

Ces spécimens appartiennent à un jeu de trappola, dit Passavant, et les couleurs sont Cimeterre, Coupe, Grenade et Massue; les cartes numérales, numérotées de 1 à 10, sont richement ornées de petites figures souvent d'un caractère burlesque. Les séries possèdent chacune un roi, une reine et un valet; le roi est assis sur un trône, la reine est debout et le valet à cheval.

Passavant et Bartsch sont en complet désaccord avec Heinecken au sujet de la composition du quadrille des cartes majeures. Ce dernier, en effet, soutient




REPRÉSENTATIONS BURLESQUES FIGURÉES SUR LES CARTES ALLEMANDES DE POINTS AU XVIe SIÈCLE

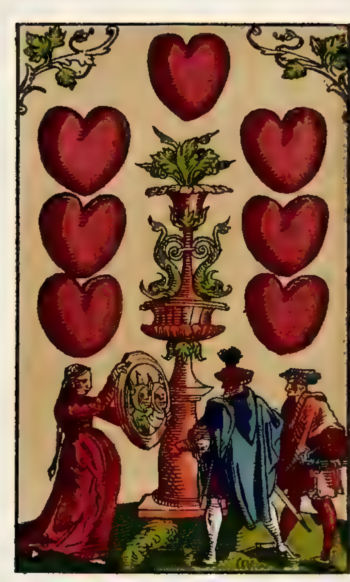
(MUSÉE GERMANIQUE DE NUREMBERG)

que ce jeu comprenait un roi, une reine et deux valets, et était composé de 52 cartes; ce qui semble donner raison à Heinecken, c'est que dans les jeux ne comportant qu'un valet par série, ce personnage n'est jamais représenté à cheval. Nous ne croyons pas, malgré l'assertion de ces auteurs, qu'il s'agisse là d'un jeu de trappola, car cette sorte de jeu ne comprenait que 36 cartes et son quadrille ne comportait pas la présence d'une reine. Chatto estime que ce jeu est plus récent d'un siècle, et il est persuadé que c'est un jeu de fantaisie de 52 cartes.

Au surplus, il ne semble pas que, jusqu'à la seconde partie du quinzième siècle, les Allemands aient adopté définitivement des enseignes spéciales. Passavant, en effet, nous signale encore pour la première moitié de ce siècle deux parties de feuilles de cartes dont les figures sont exécutées au moyen de patrons et les enseignes donnent la représentation d'aigles, d'épées, de kreutzers, de flacons et d'éteignoirs. Si ces séries n'appartiennent pas à un des jeux « héraldiques juridiques » dont nous parlerons tout à l'heure, nous sommes persuadé








JEU SATIRIQUE ALLEMAND GRAVÉ EN 1545

SEPT DE GLAND, SEPT DE FEUILLE, SEPT DE CŒUR ET SEPT DE GRELOT

(Collection Figdor.)

qu'elles étaient destinées à la composition de deux jeux, car, malgré l'assertion de Passavant, nous ne croyons pas qu'il ait jamais existé de jeux composés de cinq couleurs; exception faite toutefois pour ces jeux signalés par Frère Johannes, et qui ne comportaient que trois cartes par série. Quelques-unes des séries, celles de kreutzer et d'éteignoir, présentent comme cartes majeures un roi, une reine et un valet, tandis que les autres n'ont qu'un roi et deux valets. Il est évident que ces séries sont incomplètes et que leur composition était identique à celle des séries des jeux que nous avons étudiés plus haut, c'est-à-dire qu'elles comprenaient chacune un roi, une reine et deux valets. Ces feuilles ayant, en effet, été trouvées découpées sur un format in-folio, devaient provenir de l'impression d'une forme comprenant les figures de plusieurs jeux ou peut-être même de deux feuilles d'impression de formes différentes.

IV. — **Adoption d'enseignes définitives dans les jeux allemands.**

Ce n'est guère que dans la seconde partie du quinzième siècle que les Allemands firent subir à leurs jeux une transformation radicale. Non seulement leurs cartes sont ramenées à des dimensions raisonnables, mais, comme les Français, ils adoptent des marques distinctives plus simples et plus faciles à déchiffrer pour tous leurs concitoyens : ce sont les cœurs, les grelots, les feuilles et les glands. Le quadrille des cartes majeures voit disparaître la dame qui, le plus souvent, fut reléguée sur le dix de la série numérale. L'as restant toujours exclu, leur jeu entier se trouva donc réduit à 48 cartes, et chaque série numérale fut composée d'un roi, d'un valet supérieur, d'un valet inférieur et des cartes de points de 2 à 10.

Avec M. Merlin, nous croyons que les Allemands ne firent que déformer les enseignes employées chez nous comme marques distinctives des séries, et, à l'appui de cette assertion, nous donnons ici la reproduction de la plus ancienne carte connue appartenant à la série de feuille. On remarquera que cette feuille n'est autre qu'une adaptation de notre trèfle. Du pique ils ont fait le gland; quant au carreau, il fut remplacé par le grelot.



CARTE ALLEMANDE DU XVe SIÈCLE
LAUBKONIG OU ROI DE FEUILLE
(MUSÉE GERMANIQUE DE NUREMBERG)

Une des premières représentations de cette sorte de jeu que l'on puisse citer se trouve sur la merveilleuse tapisserie du milieu du quinzième siècle conservée au Musée de Bâle, et qui nous montre un ménage seigneurial se livrant aux émotions d'une partie de cartes. Trois cartes sont lisibles parmi celles qui sont étalées sur la table de jeu : le six de glands placé au centre, un valet de cœur qui se trouve sur un paquet de cartes en avant des joueurs et le six de grelots placé à gauche.

Une estampe de 1472, signalée par M[lle] Schreiber, nous donne la représentation la plus certaine des jeux allemands. Sur la table de jeu on voit en effet un quatre de feuille fort bien marqué.

Les plus anciens spécimens des cartes allemandes que nous ayons rencontrés sont conservés au Musée Germanique. Nous citerons tout d'abord les dix-huit cartes appartenant à un jeu édité par Bernhart Merckl qui, d'après Baader, vivait en l'an 1527. Ces cartes, qui ont encore de vastes dimensions, n'ont pas moins de 97 millimètres en hauteur sur 70 de largeur. Le roi de





CARTES A JOUER ALLEMANDES ÉDITÉES PAR BERNHART MERCKL (1527)
MUSÉE GERMANIQUE DE NUREMBERG)

cœur est représenté assis dans une chaire du plus pur style gothique. Il est revêtu d'une tunique serrée à la taille qui se prolonge en longues basques jusqu'au bas des genoux; de la main gauche il tient son sceptre qui repose contre l'épaule gauche tandis qu'il élève la main droite ouverte vers l'enseigne placée à hauteur de sa tête.

Le valet supérieur est tourné à gauche, le corps rejeté en arrière; il s'avance en tenant dans sa main droite, élevée à hauteur de la figure, l'enseigne de sa série. Son vêtement est des plus simples et composé de chausses collantes ainsi que d'une tunique, à courtes basques, serrée à la taille par une large ceinture. Sa tête est couverte d'un bonnet en forme de turban.

Le valet inférieur est revêtu de la même façon, mais sa tunique ayant plus d'ampleur lui a permis de cacher ses bras sous son vêtement.

Nous reproduisons ici deux cartes de ce jeu qui donneront une idée de



JEU DE CARTES ALLEMANDES, A ENSEIGNES POPULAIRES, DE LA COLLECTION DU Dr STUCKLEY

(REPRODUCTION D'APRÈS M. SINGER. — XVIe SIÈCLE)

l'interprétation des costumes et de la taille de la gravure sur bois : ce sont les deux cartes les mieux conservées.

En dehors de ces cartes de vastes dimensions, les Allemands éditaient aussi des spécimens beaucoup plus réduits et ne mesurant guère que 73 millimètres en hauteur sur 46 à 47 de largeur. C'est dans cette catégorie que nous rangerons le jeu découvert par le docteur Stuckley dans une reliure de livre. On remarquera la parfaite similitude qui existe entre ces cartes et celles de Clas Oth qui, au dire de Baader, était établi, comme « Kartenmahler », en 1507. Ces pièces sont du type de Nuremberg. Il est donc absolument impossible que les cartes du docteur Stuckley soient du quinzième siècle, comme on l'a prétendu jusqu'à présent.







CARTES A JOUER ALLEMANDES

ÉDITÉES PAR CLAS OTH, DE NUREMBERG, 1507-1565. — MUSÉE GERMANIQUE DE NUREMBERG

Ce Clas Oth a édité, pendant le cours du seizième siècle, plusieurs séries de jeux fort remarquables, et nous donnerons plus loin un second spécimen de sa fabrication en 1565.

Le plus parfait des jeux de cartes allemandes du seizième siècle que nous puissions citer est certainement celui de la collection Figdor, à Vienne : il comprend quarante-huit cartes et, par conséquent, est complet. Les cartes majeures sont décorées avec beaucoup de goût et présentent de précieux documents pour l'histoire du costume, les mœurs et les usages les plus répandus en Allemagne pendant le seizième siècle. Ce jeu, qui fut établi vers 1545, porte un trait d'un beau noir obtenu à l'aide de la gravure sur bois finement exécutée, et le dessin des petites scènes représentées sur les séries numérales est absolument irréprochable. L'enluminure est aussi fort remarquable : les couleurs, rehaussées d'or et d'argent, donnent à ce jeu le caractère d'une véritable œuvre d'art.

Les cartes destinées à figurer les rois contiennent deux personnages ; le souverain porte la couronne en tête, tandis que le sujet placé près de lui semble



[illegible] costumes et de la taille de la gravure sur bois : ce sont les [illegible]

[illegible] de vastes dimensions, les Allemands éditaient [illegible]

[illegible] de hauteur sur 46 à 47 de largeur. C'est dans cette catégorie que nous [illegible] le jeu découvert par le docteur Stuckley dans une reliure de livre [illegible] la parfaite similitude qui existe entre ces cartes et [illegible] de [illegible] de Reider, établi [illegible] « Kartenmahler » en 1567 [illegible] de Nuremberg. Il est donc absolument impossible que [illegible] du docteur Stuckley soient du quinzième siècle, comme on l'a [illegible]

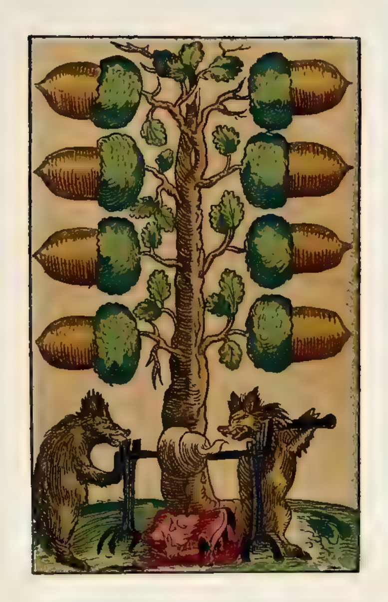


[illegible] du seizième siècle, plusieurs [illegible] plus loin un second spécimen [illegible]

[illegible] les jeux de [illegible] du seizième siècle qui [illegible] de la collection Lagdor, à Vienne [illegible] est complet. Les cartes [illegible] et présentent de précieux documents [illegible] plus répandus en Allemagne [illegible] vers 1540, porte un [illegible] exécutée, et le dessin [illegible] est absolument [illegible]

[illegible] d'argent, donnent à [illegible] véritable œuvre d'art.

Les cartes destinées à figurer [illegible] [illegible]









JEU SATIRIQUE ALLEMAND GRAVÉ EN 1545

HUIT DE GLAND, HUIT DE FEUILLE, HUIT DE CŒUR, ET HUIT DE GRELOT

(Collection Figdor.)

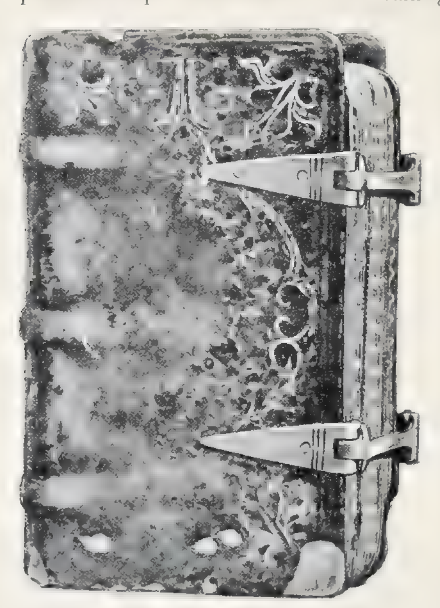


JEU DE CARTES MORALISATRICES GRAVÉES SUR BOIS PAR JOST AMMON

(XVIe SIÈCLE)

prendre ses ordres ou lui présenter ses hommages. Les personnages figurés comme rois paraissent représenter les principales monarchies du vieux monde. Les séries feuilles et glands sont consacrées à l'Autriche et à l'Espagne, tandis que les grelots nous montrent des Africains, et les cœurs, le sultan coiffé du turban que surmonte une plume d'autruche.

Les valets supérieurs de ce jeu sont représentés par des maîtres de différentes professions. Le valet de feuille est un scribe tenant sur son genou un parchemin qu'il maintient de la main gauche dans laquelle est placé un encrier; tandis que, de la main droite, il trace, à l'aide d'une plume d'oie, des caractères d'écriture. Le valet de cœur représente un barbier ambulant accompagné de son écureuil et portant avec lui les instruments de sa profession. Son costume paraît quelque peu bizarre, mais il semble avoir été commun à ses confrères contemporains. Dans le *Livre des Métiers*, de Jost Ammon, se trouve, en effet, la description de l'intérieur d'une boutique de barbier dans laquelle le principal opérateur est représenté avec un costume semblable. Le valet supérieur de gland figure un maréchal de camp en grand costume et tenant dans sa main droite une branche de chêne surmontée du gland, enseigne de la série. Celui de grelot figure un musicien des armées de Charles-Quint.



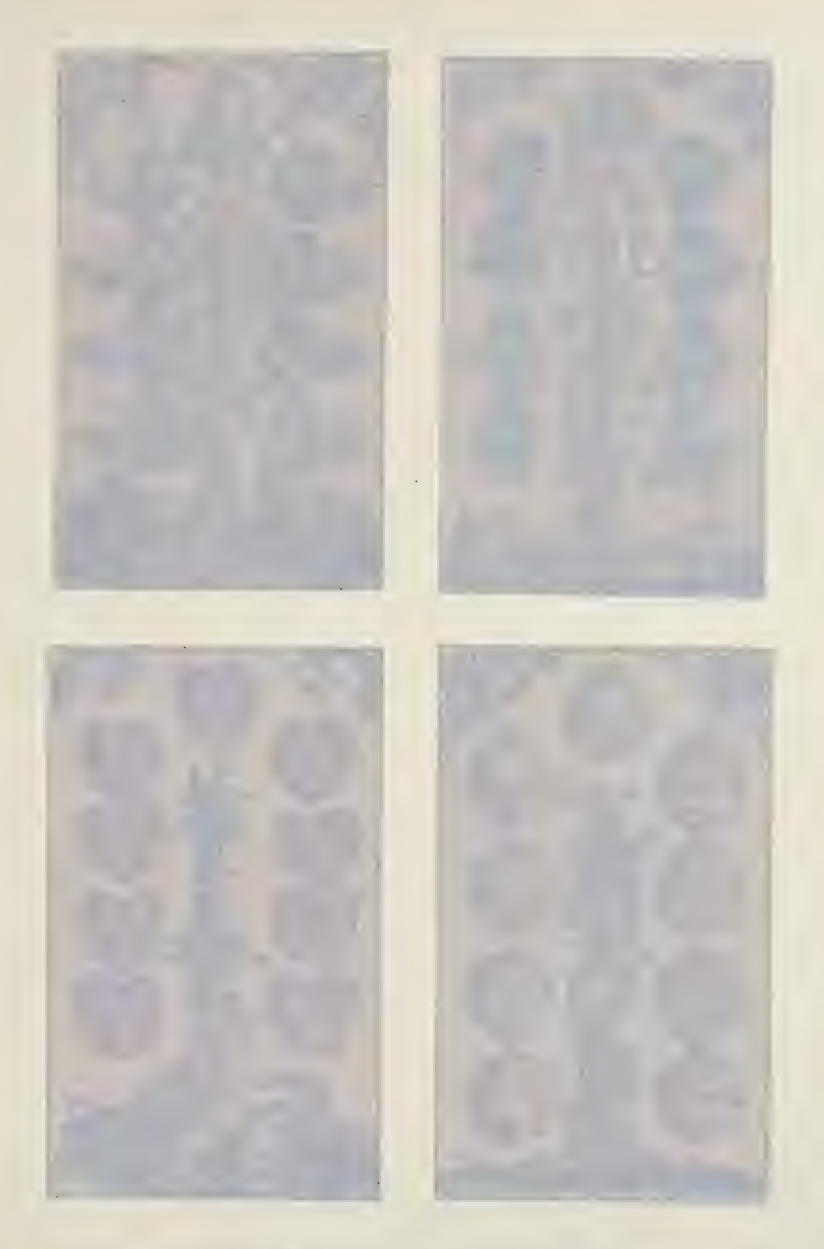
RELIURE EN CUIR DORÉ AU PETIT FER

[illegible] CONTENANT LE JEU DE [illegible]
ORNÉ D'UNE TRANCHE [illegible]

COLLECTION FIGDOR

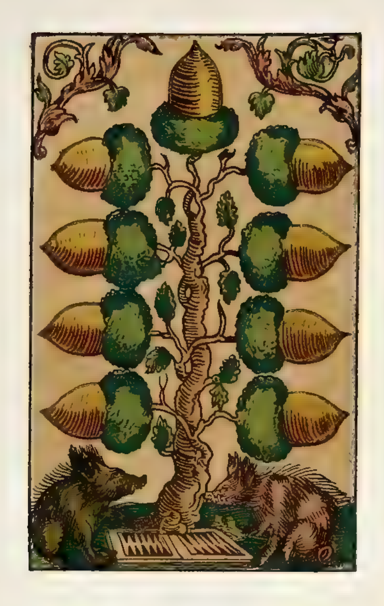
Les valets inférieurs représentent des artisans : celui de gland est un pourvoyeur qui, présentant sa note de la main droite, porte sur son épaule gauche un bâton auquel sont accrochés un lièvre et une saucisse. Le valet inférieur de cœur est un boucher portant suspendues à sa ceinture sa pierre à aiguiser et sa trousse de couteaux, tandis que sur ses épaules est placé l'animal qu'il va égorger. Le valet de feuille est un cuisinier tenant dans sa main droite une cuiller de bois, tandis que la gauche supporte une poêle à frire dans laquelle il a placé cinq œufs qu'il s'apprête à faire cuire; auprès de lui, sur un feu de bois, est placée une marmite dans laquelle se prépare vraisemblablement quelque succulente soupe aux choux. Quant au valet de grelot, figuré par un personnage bossu et coiffé d'un bonnet de fou, il tient dans sa main gauche un gros saucisson qu'il semble examiner à travers les lentilles d'une énorme paire de besicles lui cachant une partie du visage.

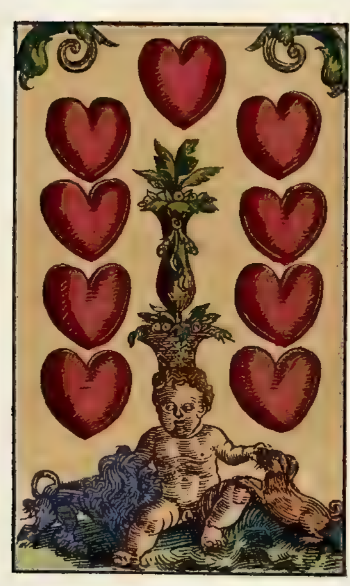
Les points des cartes numérales sont placés d'une manière symétrique sur chacune d'elles; les glands et les feuilles, toutefois, sont formés par des arbustes



JEU SATIRIQUE ALLEMAND GRAVÉ EN 1545

NEUF DE GLAND, NEUF DE FEUILLE, NEUF DE CŒUR ET NEUF DE GRELOT






JEU SATIRIQUE ALLEMAND GRAVÉ EN 1545

NEUF DE GLAND, NEUF DE FEUILLE, NEUF DE CŒUR ET NEUF DE GRELOT

(COLLECTION FIGDOR.)



JEU DE CARTES MORALISATRICES GRAVÉES SUR BOIS PAR JOST AMMON

(XVIe SIÈCLE)

desquels se détachent autant de branches qu'il est nécessaire pour indiquer la valeur de la carte. Au pied de chacun des rectangles est figurée une de ces scènes burlesques dont les Allemands semblent, pour ainsi dire, avoir eu le monopole à cette époque reculée.

Le neuf de feuille nous montre deux petits garçons occupés à un jeu des plus singuliers, l'un d'eux s'efforçant, en effet, de lancer, à l'aide d'une sarbacane, une boule quelconque dans le bas du dos de son camarade commodément placé à cet effet. Le neuf de gland nous présente deux sangliers jouant au tric-trac, un mets qui est pour eux, paraît-il, des plus succulents. Le huit de cœur donne la représentation de ce conte populaire des trois vœux, où une saucisse vient si malheureusement s'accoler au nez d'une dame mécontente de son sort. Le sept de cœur montre la Vérité présentant un miroir à deux personnages; ceux-ci, dans les figures réfléchies, se reconnaissent coiffés d'un bonnet de folie, destiné à leur faire comprendre où la passion du jeu peut les conduire.



CARTE ALLEMANDE
(REPRODUCTION D'APRÈS Mlle SCHREIBER. — XVIe SIÈCLE)

Toutes les scènes représentées sont à l'avenant sur ces cartes et elles montrent une virulente satire contre le jeu.

Les deux de chaque série qui, ainsi que nous l'avons dit, tiennent lieu d'as, donnent la représentation des armoiries de la famille d'Este (duc de Ferrare et de Modène).

Nous connaissons plusieurs variantes de ce jeu, entre autres celle qui fut reproduite dans l'ouvrage de M[lle] Schreiber. Dans ce dernier jeu, les cartes sont légèrement défigurées, car les scènes placées dans la partie inférieure ont été réduites à leur plus simple expression pour pouvoir inscrire au bas de chacune d'elles des distiques explicatifs. Sur le deux de cœur se trouve l'explication suivante qui nous indique sinon le nom du fabricant, du moins celui du marchand chez lequel on pouvait se procurer des jeux semblables :

Wer solche karten haben wolt
Der sind sie bey Hans Rumpolt,

ce qui peut se traduire par ces mots : « Ceux qui voudront ce genre de cartes le trouveront chez Jean Rumpolt. »

La seule variante qui distingue la décoration de ce jeu de celui de la collection Figdor se trouve sur les deux des séries numérales; ceux-ci représentent diverses scènes satiriques au lieu des armoiries d'une famille princière.

Les cartes de points allemandes, pendant le cours du seizième siècle, furent presque toujours augmentées de sujets plus ou moins burlesques, et, dans les collections du Musée de Nuremberg, on en rencontre de très nombreux spécimens dont nous avons donné précédemment quelques échantillons.













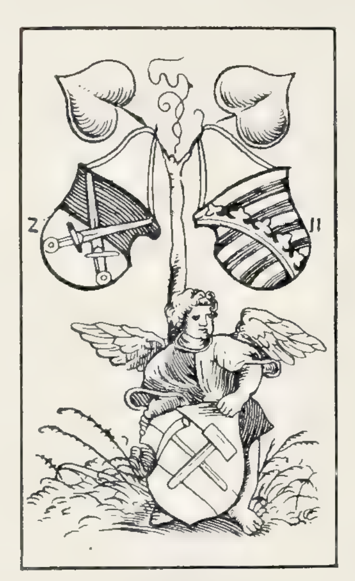


JEU DE CARTES MORALISATRICES GRAVÉES SUR BOIS PAR JOST AMMON

(XVI[e] SIÈCLE)

La vogue des cartes à enseignes germaniques dura peu, et, dans la seconde partie du seizième siècle, elles avaient à subir la terrible concurrence des cartes à enseignes françaises, qui étaient exportées en quantités considérables, dans tout l'Empire, par les cartiers de Lyon et de Rouen.

Dès les premières années du dix-septième siècle, les droits imposés sur les cartes dans toute la France ayant provoqué un exode des maîtres cartiers, ceux-ci portèrent leur industrie dans les pays où ils envoyaient leurs productions : c'est ainsi que l'on rencontre des cartiers français en Hollande, en Lorraine et en Allemagne, où par leur fabrication soignée ils répandirent les jeux français. Ces jeux furent adoptés sans difficulté par tous les pays de langue allemande, et, si la fabrique de Nuremberg continua par la suite à confectionner des jeux aux anciennes enseignes, ce n'est guère que pour certaines contrées de l'Allemagne et de la Suisse qui, comme chez nous, avaient leurs jeux régionaux.



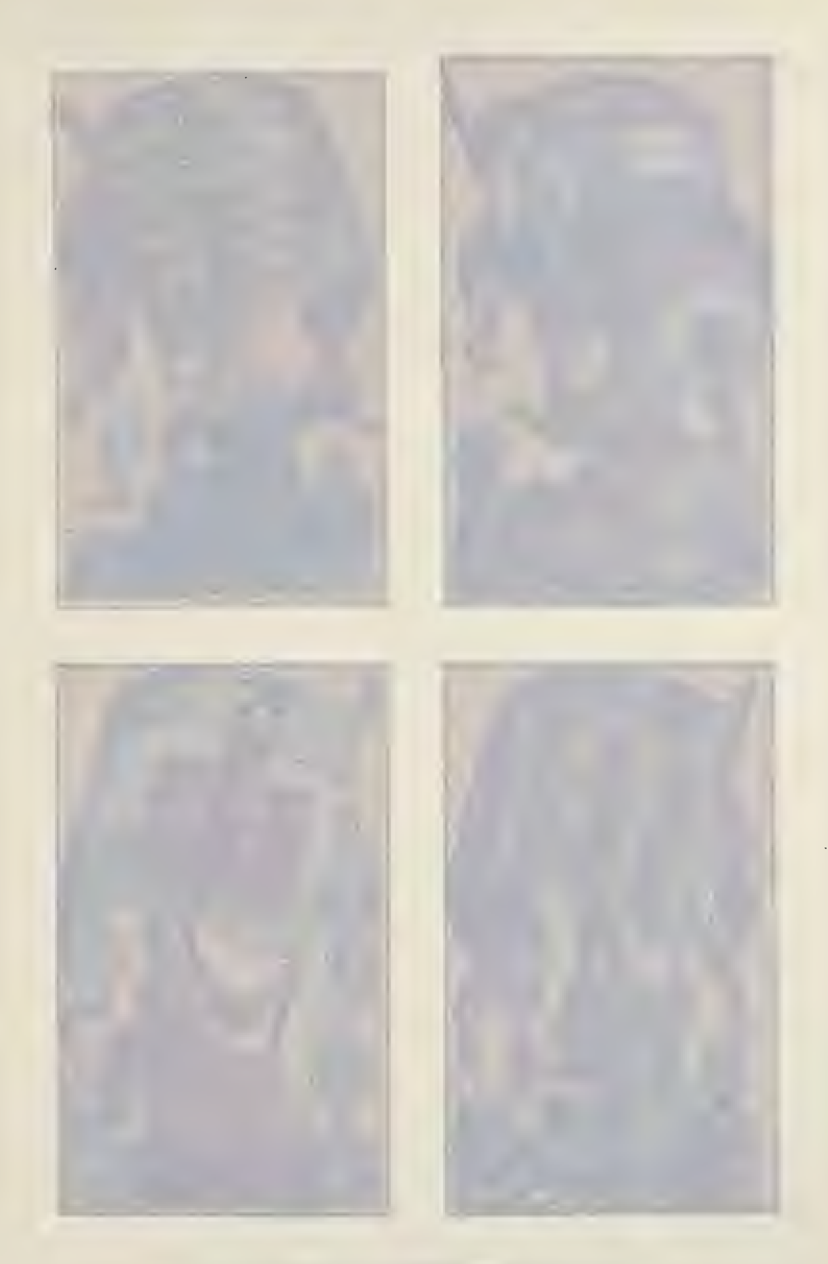
CARTE ALLEMANDE
PORTANT LES ARMOIRIES DE L'ÉLECTEUR DUC DE SAXE
XVIe SIÈCLE

VI. — **Jeux de fantaisie en Allemagne.**

Parmi les jeux exceptionnels ou de fantaisie, nous placerons celui qui est conservé dans la collection Ambrassienne, à Vienne ; nous le considérons comme le premier jeu gravé sur bois qu'il nous ait été donné de rencontrer comme travail allemand. Il consiste en quarante-huit feuilles d'environ 14 centimètres de hauteur sur $9^{cm},5$ de largeur, et les enseignes de chacune des séries sont remplacées par les armoiries de quatre pays : ce sont celles du Saint-Empire, celles de France, celles de Hongrie et celles de Bohême.

Il est à remarquer que ce jeu ne possède comme cartes majeures qu'un roi et une reine pour chaque série et que les cartes numérales comprennent un as. Cette disposition, absolument contraire à la composition des jeux allemands, nous amène à supposer que la carte marquée 1, représentant un fou, jouait le rôle de valet. Les séries numérales de ce jeu donnent la représentation des hauts dignitaires de la cour d'un souverain ainsi que des principaux personnages composant la domesticité. La valeur est donnée à chacune des cartes par des chiffres romains placés dans un des angles supérieurs, tandis que la marque de la série occupe l'angle opposé.

Les quatre dix sont réservés aux maîtres de Cour ; les neuf aux quatre maréchaux ; les huit nous montrent le chapelain, le médecin, le chancelier et la maîtresse de Cour ; les sept l'échanson, le grand maître de cuisine, le camérier et le chef de cuisine ; les six représentent les quatre demoiselles d'honneur ;



JEU SATIRIQUE ALLEMAND GRAVÉ EN 1545

DIX DE GLAND, DIX DE FEUILLE, DIX DE CŒUR ET DIX DE GRELOT






JEU SATIRIQUE ALLEMAND GRAVÉ EN 1545

DIX DE GLAND, DIX DE FEUILLE, DIX DE CŒUR ET DIX DE GRELOT

(Collection Figdor.)



JEU DE CARTES MORALISATRICES GRAVÉES SUR BOIS PAR JOST AMMON

XVIe SIÈCLE)

les cinq, le sommelier, le fauconnier, le chasseur et le cuisinier; les quatre, le barbier, deux trompettes et l'écuyer; les trois, le coureur, le hérault, le pêcheur et le tailleur; les deux nous montrent le messager, le chasseur (valet de pied), la servante de cuisine et le marmiton, tandis que les as représentent deux bouffons et deux bouffonnes.

Nous n'entreprendrons pas de détailler toutes les figures représentées dans ce jeu, dont nous avons reproduit quelques spécimens, nous essaierons seulement de décrire les quatre cartes, représentant le maître de cuisine, le camérier, le chef de cuisine et l'échanson.



CARTE ALLEMANDE
FAISANT PARTIE D'UN JEU AUX ARMES DE SAXE
XVIe SIÈCLE

Le grand maître de cuisine placé sur le sept de la série du Saint-Empire figure un personnage, en marche sur un carrelage formé de briques rouges et grises, tenant dans les deux mains trois plats d'argent reliés ensemble au moyen d'une serviette vert clair. Ce jeune noble a les cheveux blonds et son costume se compose d'un surcot en brocart d'argent, aux reflets bleuâtres, couvert de dessins en forme d'hosties. Par-dessus ce surcot est jeté un manteau rouge clair à doublure jaune-vert, maintenu à l'épaule par une agrafe d'argent. Ce manteau est à dessins d'argent donnant la représentation héraldique d'un orage : autour du cou se trouve une couronne de nuages, de laquelle tombent des rayons de pluie se terminant par des colonnes de grêle représentée par des points d'argent. Les chausses, de même couleur que les chaussures, sont de couleur différente pour chaque jambe; la jambe et le pied gauches sont vêtus de bleu, tandis que le côté droit est de couleur rouge. Autour de la cuisse se trouve également la représentation d'un orage, tandis que des rayons de pluie s'étendent jusqu'au mollet, puis se continuent par des colonnes de grêle qui descendent jusqu'à la cheville.

Le chef de cuisine, placé sur le sept de la série de la Hongrie, est représenté marchant sur un parquet de couleur verte; il est en surcot bleu à dessins jaunes garni au bas d'une large fourrure d'hermine; autour du cou se trouve aussi la même fourrure, mais en bandes bien plus étroites. Une fente verticale sur le côté droit de la poitrine est également garnie d'hermine. Les manches du surcot, repliées jusqu'au coude, laissent apercevoir la doublure blanche qui les garnit. Autour des reins est passée une ceinture d'or d'où pend un coutelas à fourreau d'or. Sur l'épaule droite est fixé l'ordre du Dragon hongrois en or. Les chausses sont bleues, et les bas de chausses, rouge pâle. La cape du chapeau est rouge clair et les immenses bords qui l'entourent sont en fourrure brune. Sur les tempes les cheveux châtains du personnage sont tressés en nattes et repliés en arrière. La moustache est très forte, le teint coloré et la


VII
VII
VII
VII

[illegible] sommelier, le cl[illegible]seur et le cuisinier, les quatre, [illegible] l'écuyer, les trois, le coureur, le héraut, le [illegible] [illegible] le messager, le chasseur, valet de pied, [illegible] [illegible] tandis que les as représentent [illegible]

[illegible] toutes les figures représentées dans [illegible] quelques spécimens, nous essayerons seu[illegible] [illegible] représentant le maître de cuisine, le [illegible] le chef de cuisine et l'échanson.

Le grand maître de cuisine placé sur le [illegible] de la série du Saint-Empire figure un per[illegible] [illegible] en marche sur un carrelage [illegible] [illegible] rouges et grises, tenant dans les [illegible] trois plats d'argent reliés entre eux au moyen d'une serviette vert clair. Ce jeune [illegible] a les cheveux blonds et son costume se compose d'un surcot en brocart d'argent, aux [illegible] bleuâtres, couvert de dessins en forme [illegible]. Par-dessus ce surcot est jeté un [illegible] rouge et [illegible] doublure jaune verte, [illegible] à l'épaule par une agrafe [illegible]. [illegible]

[illegible] cou se trouve une [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] par des colonnes de [illegible] [illegible] points d'argent. Les chausses [illegible] [illegible] que les [illegible], sont [illegible] [illegible] pour chaque jambe la jambe et le [illegible] sont vêtus de bleu, tandis que [illegible] dont est de couleur rouge. Autour [illegible] se trouve [illegible] la représen[illegible] [illegible] tandis que des rayons de [illegible] jusqu'au mollet, puis se con[illegible] [illegible] descendent jusqu'à la cheville.

[illegible] de la série de la Hongrie, est représenté [illegible] il est en surcot bleu à des [illegible]

[illegible] étroites. Une forte [illegible] de [illegible] garnie d'hermine. Les manches du [illegible] [illegible] à de [illegible] [illegible] passée une ceinture d'or d'où pend un [illegible] [illegible] est fixé l'ordre du Dragon hongrois en or [illegible] de chausses rouge pâle. [illegible]

[illegible] est [illegible] [illegible] et la









JEU DE CARTES IMPÉRIALES DU XVᵉ SIÈCLE
donnant la représentation des principaux dignitaires et officiers de la Cour
(COLLECTION D'AMBRAS, A VIENNE)



JEU DE CARTES MORALISATRICES GRAVÉES SUR BOIS PAR JOST AMMON

(XVIe SIÈCLE)

mine martiale. Dans la main gauche de ce maître cuisinier on a placé une torche jaune allumée.

Le camérier, qui représente le sept de la série de Bohême, est un jeune homme dont la chevelure, formée de boucles longues et touffues que retient un chapelet de perles, est ornée d'une aigrette rouge. Il porte une fontaine en argent sur laquelle est jetée une serviette de couleur blanche. Son costume se compose d'un surcot violet, fermé à lacets, à larges manches qui, en nombreux plis, tombent jusqu'au pavé rouge gris de la terrasse. Par-dessus ce surcot est passé un peliçon rouge vif bordé de fourrures blanches. Les manches de ce vêtement, qui viennent former une sorte de mantelet sur la poitrine du personnage, sont en brocart d'or semé de petits ronds crucifères. La jambe droite est vêtue de bleu tandis que le soulier à lacet est rouge, et la jambe gauche, vêtue de rouge, se termine par un pied chaussé d'un soulier bleu.





CARTES ALLEMANDES DU XVIe SIÈCLE

L'échanson, qui représente le sept de la série France, possède comme vêtement apparent un peliçon écarlate agrémenté de manches en brocart d'argent garni de dessins en forme de fleurs. Ce peliçon, fendu aux aisselles, laisse passer les bras du personnage qui sont recouverts d'une étoffe d'argent à reflets rouges, garnie de points imprimés. De sa main droite l'échanson tient un grand bocal d'or dont il maintient le couvercle de la main gauche. Son visage est très gros, ses traits très accentués. Sa tête, entourée de cheveux blonds, est coiffée d'une sorte de bourrelet à côtes de melon; il est brun et surmonté d'une aigrette rouge. Les chausses, comme les chaussures, sont uniformément de couleur rouge, et le sol sur lequel est placé le personnage paraît être de marbre rouge gris.

En ce qui concerne la date de l'établissement de ce jeu, nous la ferons remonter au premier quart du quinzième siècle, bien que quelques-uns des costumes dont sont revêtus les personnages nous rappellent plutôt une époque un peu antérieure. Le trait, gravé sur bois, est assez sommaire et fortement accentué, tandis que les interstices sont recouverts d'une peinture très riche appliquée au pinceau.

Au seizième siècle, on fit en Allemagne une grande quantité de jeux de fantaisie, parmi lesquels nous classerons ce jeu conservé dans la collection Ambrassienne, à Vienne, sous le titre de « Jeu héraldique juridique ». Il comprend 110 feuillets divisés en 11 séries comprenant 10 cartes chacune; les enseignes



[illegible] on a plusieurs fois de [illegible]

[illegible] de [illegible] de Bohême, est un person[illegible] [illegible] longues et touffues qui [illegible] [illegible] rouge. Il porte une [illegible] [illegible] robe. Son [illegible] [illegible] manches qui, [illegible] [illegible]. Par-dessus [illegible] [illegible]. Les manches [illegible] [illegible] sur la poitrine du [illegible] sont [illegible] de petits [illegible] [illegible] est [illegible] de bleu ou [illegible] [illegible] est rouge et la [illegible] rouge, se [illegible] par un pied [illegible] d'un [illegible]

L[illegible] qui

[illegible]

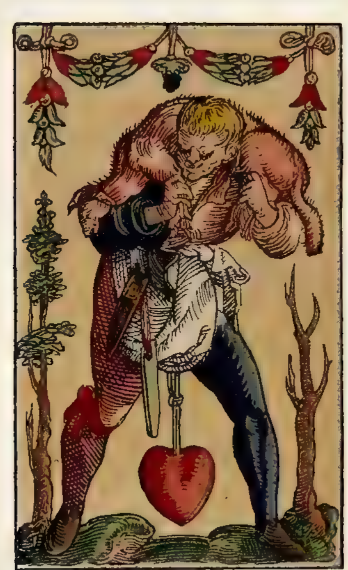
[illegible] en bracel[illegible] d'argent garni de [illegible] en forme de [illegible] basse passe les bras du personnage qui [illegible] rouge, [illegible] points imperiaux. [illegible] d'or [illegible] le [illegible] est [illegible] gros, ses traits très accentués. [illegible] bourrelet [illegible] [illegible] rouge. Les chausses, [illegible] rouge, et le [illegible] est [illegible]

[illegible] de ce jeu, dans la [illegible] [illegible] qui [illegible]

[illegible] très riche [illegible] Allemagne [illegible] de [illegible] jeux [illegible] [illegible] Il comprend [illegible]









JEU SATIRIQUE ALLEMAND GRAVÉ EN 1545

VALETS INFÉRIEURS (NIEDER-KNECHT OU NIEDER-BAUER)

(Collection Figdor.)



JEU DE CARTES MORALISATRICES GRAVÉES SUR BOIS PAR JOST AMMON

(XVIe SIÈCLE)

sont composées des objets les plus divers; on rencontre, en effet, les grelots, les peignes, les glands, les poissons, les cloches, les couronnes, les soufflets, les poêles à frire, les écussons, les aumônières et les couteaux. Des formules juridiques variées, en langue latine, sont ajoutées à chacune de ces images. Le verso des cartes donne la reproduction des armoiries du Saint-Empire et des princes électeurs, à l'exception de ceux de Trèves, de Brunswick, de Souabe, de Hesse et de Lorraine. Ces feuillets, assez curieux, forment d'excellents spécimens de la gravure sur bois.

Nous rapprocherons de ce jeu les curieux modèles de cartes publiés par M[lle] Schreiber et dont nous avons reproduit les figures de trois séries. Les cartes majeures sont au nombre de quatre par série : roi, reine, valet supérieur



CARTES ALLEMANDES ÉDITÉES A NUREMBERG PAR CLAS OTH EN 1565
MUSÉE GERMANIQUE DE NUREMBERG

et valet inférieur, tandis que les marques distinctives sont : les cornemuses, les diapasons, les chardons, les raisins, les casques, les lézards, les fraises, les plumes, les poissons, les grenades, les roses, les couronnes, les écussons, les boutons de fleurs et les ancolies. La gravure sur bois qui a servi à l'impression de ce jeu est assez grossière, mais l'attitude et le mouvement des personnages sont rendus avec assez de justesse.

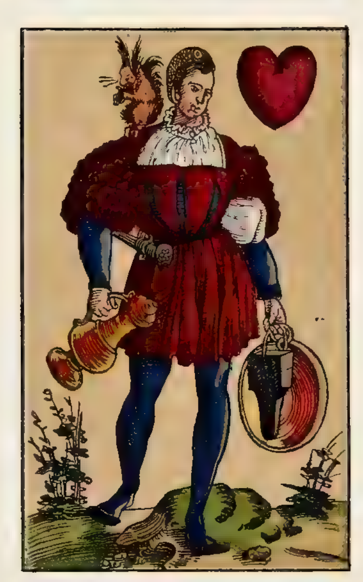
Dans la collection Ambrassienne, on rencontre aussi une série de 48 feuillets, dont les dimensions énormes pourraient faire écarter toute idée de jeu. Ces cartes mesurent un pied et demi de hauteur sur un pied de largeur, et sont peintes à la main. Les rois, reines et valets de chacune des quatre séries offrent la représentation de singes, et les enseignes distinctives sont les coings, les oranges, les figues et les poires. Les cartes numérales sont décorées d'arbustes aux branches desquels sont suspendus autant de fruits qu'il est nécessaire pour donner à chacune d'elles sa valeur. Au dos de ces cartes se trouve l'écusson de l'archiduc Ferdinand de Tyrol, fils de Ferdinand, premier empereur d'Allemagne, qui vivait au milieu du quinzième siècle.



JEU SATIRIQUE ALLEMAND GRAVÉ EN 1544

VALETS SUPÉRIEURS [illegible]






JEU SATIRIQUE ALLEMAND GRAVÉ EN 1545

VALETS SUPÉRIEURS (OBER KNECHT OU OBER-BAUER)

(COLLECTION FIGDOR.)













JEU DE CARTES MORALISATRICES GRAVÉES SUR BOIS PAR JOST AMMON

AS ET CARTES FORMANT L'ENVELOPPE DU JEU (XVI[e] SIÈCLE)

C'est à Jost Ammon, célèbre graveur, né à Zurich en 1539, que nous sommes redevables de ce jeu si étrange que nous publions intégralement, et dont les enseignes sont formées par les livres, les tampons, les pots et les verres. Ces cartes, accompagnées de distiques moraux en latin et en allemand, sont traitées de cette façon humoristique qui caractérise si bien les productions allemandes du seizième siècle. « Leur intention morale, dit Singer, était apparemment d'enseigner l'avantage de l'industrie et de l'éducation sur la paresse et l'ivrognerie. » Nous nous rangerons parfaitement à l'opinion de l'éminent écrivain, et avec lui nous voyons dans les livres l'emblème de l'érudition, dans les tampons à imprimer celui du travail, tandis que les pots de vin engendrent la paresse et les verres symbolisent l'ivrognerie.



CARTE ALLEMANDE [illegible]
MUSÉE GERMANIQUE DE NUREMBERG

Dans l'as de tampon on remarquera les armoiries de Nuremberg, où Jost Ammon s'établit pendant quelque temps. Au bas du distique qui accompagne cette carte se lit le nom de Sigismond Feyrabaud.

Pour la même époque, nous citerons encore le jeu composé par Virgile Solis (1), il est conçu dans le goût de la Renaissance. Les marques distinctives des séries sont les singes, les lions, les perroquets et les paons. Les cartes majeures sont représentées par un roi, une reine, qui tous deux sont à cheval, et un valet pour chaque série, tandis que, sur les cartes numérales, le graveur a fait évoluer, au milieu de rinceaux du style architectonique, le nombre d'animaux nécessaire à chacune d'elles pour indiquer sa valeur qui se trouve aussi donnée par un chiffre romain placé en tête de la carte.

QUATRIÈME PARTIE

CARTES NUMÉRALES FRANÇAISES

I. — Explication des enseignes et des noms des personnages.

Il est assez difficile de préciser si les premières cartes numérales françaises possédaient les enseignes que nous leur connaissons, ou si, comme chez les Allemands, les marques distinctives des séries étaient figurées par des sujets animés.

On a prétendu que nous étions redevables de nos enseignes à un servant d'armes : Ce dernier, pour tourner la défense faite de jouer à des jeux qui ne

(1) Virgile Solis, célèbre graveur allemand, naquit à Nuremberg en 1514 et mourut en 1562.



JEU SATIRIQUE ALLEMAND GRAVÉ EN 1545









JEU SATIRIQUE ALLEMAND GRAVÉ EN 1545

ROIS (KŒNIG).

(COLLECTION FIGDOR.)



CARTES ALLEMANDES D'UN JEU DE FANTAISIE (XVIe SIÈCLE)

REPRODUCTION TIRÉE DU RECUEIL DE Mlle CHARLOTTE SCHREIBER

prépareraient pas au métier des armes, avait créé un jeu avec des emblèmes, complètement nouveaux, destinés à rappeler aux joueurs la noble carrière militaire. A l'appui de cette légende, on a voulu voir dans le trèfle la représentation de la garde d'une épée; dans le carreau, le fer carré d'une grosse lance; dans le pique, le fer d'une pertuisane, et dans le cœur, la pointe d'un trait d'arbalète.

Nous devons à un autre auteur une explication des enseignes tout aussi ingénieuse. « Le trèfle, nous dit-il, étant une herbe très abondante dans les prairies, devait rappeler au général que, pour planter sa tente, il devait chercher un



CARTES A JOUER LYONNAISES. XVe SIÈCLE

TIRÉES SUR UN BOIS GRAVÉ DU CABINET VITAL BERTHIN (REPRODUCTION D'APRÈS M. MERLIN

emplacement où puisse subsister son armée; les piques et les carreaux représentaient les magasins d'armes, tandis que le cœur était l'emblème de la valeur des chefs et des soldats. »

Les noms des personnages de nos cartes n'ont, pas moins que les signes distinctifs des séries, exercé la sagacité de nos auteurs. Le Père Ménestrier voyait dans les quatre rois la représentation des grandes monarchies : romaine, française, juive et grecque; dans les quatre dames, la désignation des quatre moyens principaux par lesquels les reines peuvent régner : la piété, la beauté, la naissance et la sagesse.

Un autre auteur a trouvé qu'Argine n'était autre chose que l'anagramme de Régina et représentait Marie d'Anjou, femme de Charles VII ; Rachel désignait Agnès Sorel; Palas, l'incomparable Jeanne d'Arc, tandis que la reine Isabeau de Bavière se cachait sous le pseudonyme de Judith.



CARTES FRANÇAISES ÉDITÉES A LYON PAR JEHAN PERSONNE (1493-1499)
(BIBLIOTHÈQUE DE DIJON)

Tout en reconnaissant combien sont savântes ces interprétations, nous ne pouvons nous empêcher de faire remarquer aussi combien elles sont éloignées de la vraisemblance, nous pourrions même dire de la vérité. En effet, l'adoption des noms des figures n'est pas contemporaine de celle des enseignes des séries. Au seizième et au dix-septième siècle, les noms ont beaucoup varié et on ne les rencontre guère que sur les seules cartes parisiennes. Ce n'est que dans les dernières années du dix-septième siècle que l'on trouve sur les cartes au portrait de Paris les noms que nous voyons encore actuellement sur les cartes de la Régie.



LE BRELAN

D'APRÈS UNE COMPOSITION DE CLAUDINE BOUZONNET STELLA XVIIe SIÈCLE

Dans la seconde moitié du dix-septième siècle, la série des trèfles était dénommée fleurs; c'est du moins ce que nous apprenons dans un curieux poème intitulé : « *la Magdeleine au désert de la Sainte-Baune, en Provence*, poème spirituel et chrétien, par le Père Pierre de Saint-Louis, religieux carme. Lyon, J. Grégoire, 1668, in-12 » (1).

---

(1) Voici la citation relative aux cartes tirée du chant 111, page 42, de la première édition de ce volume.

Après avoir gourmandé les « damoiselles » et les « damoiseaux » sur les distractions qu'ils se permettent dans les lieux saints pendant les offices, le poète continue ainsi :

Voilà quant à l'Eglise; allons à la maison,
Pour voir après cela si ma rime a raison.
Les livres que j'y voy de diverse peinture
Sont les Livres des Roys, non pas de l'Escriture.
J'y remarque au dedans différentes couleurs, [*fleurs*.
Rouge aux carreaux, aux cœurs, noir aux piques, aux
Avecque ces beaux Roys, je vois encor des dames,
De ces pauvres maris les ridicules femmes.

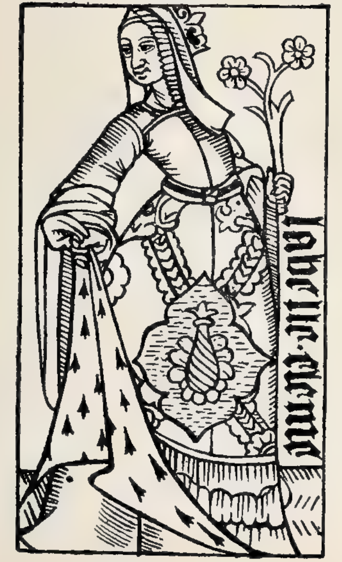
Battez, battez-les bien, battez, battez-les tous,
N'épargnes pas les Roys, les Dames ni les *Fous*.
Je ne sais pas pourtant si vous les ferez sages
Ou si vous le serez en feuilletant ces pages.
Mesdames, jetez loin Roys, Dames et Valets,
Sans perdre en ce beau jeu plus que vous ne valez;
Conservez votre argent pour quelque meilleur livre.
Bruslant ce defendu, si vous voulez mieux vivre,

















CARTES FRANÇAISES ÉDITÉES A LYON PAR JEHAN PERSONNE (1493-1499)

(BIBLIOTHÈQUE DE DIJON)

Si l'on se reporte aux jeux contemporains, on voit la légitimité de cette application : en effet, les cartiers parisiens avaient indiqué la valeur des cartes de la série trèfle par des fleurs. Au milieu du dix-septième siècle, J. Leblond, Delettre, Trioullier, etc., entouraient les as de leurs productions de véritables gerbes composées des fleurs les plus diverses. Toutefois, pour rendre le jeu plus lisible, un petit trèfle était dessiné ou plutôt patronné au milieu ou en tête de chaque carte; en outre, un chiffre romain indiquait aux joueurs la valeur de la carte.

II. — **Divers sujets représentés sur les cartes au quinzième siècle.**

Au quinzième siècle, à une époque où il n'était pas encore question d'imposer aux cartiers un portrait déterminé, chaque artisan agissait à sa guise et cherchait à rendre ses jeux plus agréables à sa clientèle en représentant des personnages jouissant alors de la faveur du public.

Les plus anciennes reproductions de cartes françaises nous semblent faire partie de ces planches gravées appartenant au cabinet de M. Vital Berthin, de Beaurepaire (Isère), qui furent signalées pour la première fois par M. Merlin. Ces planches furent exposées en 1900 à l'Exposition rétrospective de la Papeterie, mais l'absence d'une épreuve ancienne rend fort délicate toute précision au sujet des cartes qu'elles étaient destinées à imprimer. M. Merlin place la date de ces bois à la fin du seizième siècle. Nous croyons, à l'examen des costumes et surtout des chaussures, que les personnages représentés appartiennent à la seconde partie du quinzième siècle. En effet, les souliers à la poulaine, si en honneur durant la plus grande partie du quinzième siècle, disparurent complètement à partir de 1480 à la suite d'un Edit du roi, et il est fort probable que les maîtres cartiers de la fin du seizième siècle n'auraient pas eu l'idée de reproduire sur leurs images des modes vieilles de plus d'un siècle. Au surplus, M. Natalis Rondot nous signale comme vivant à Lyon, en 1472, un « *tailleur de moules* » du nom de Jaques; précisément ce nom est celui gravé sur deux des planches de M. Vital Berthin, et, pour les raisons ci-dessus, nous ne sommes pas loin de supposer que la gravure est bien du milieu du quinzième siècle.

Cette planche comprend vingt personnages, douze hommes et huit femmes, portant tous un nom et accompagnés des armoiries que leur attribue la légende. Ces noms, pour les hommes, sont : Josué, Antonye, Hector, Alexandre, Judas Macchabée, Jules César, Artus, Charlemagne, David, Godefroy de Bouillon. Pour les femmes, ce sont : Deipille, Lomphelon, Iconie, Thamaris, Sémiramis, Panta-

---

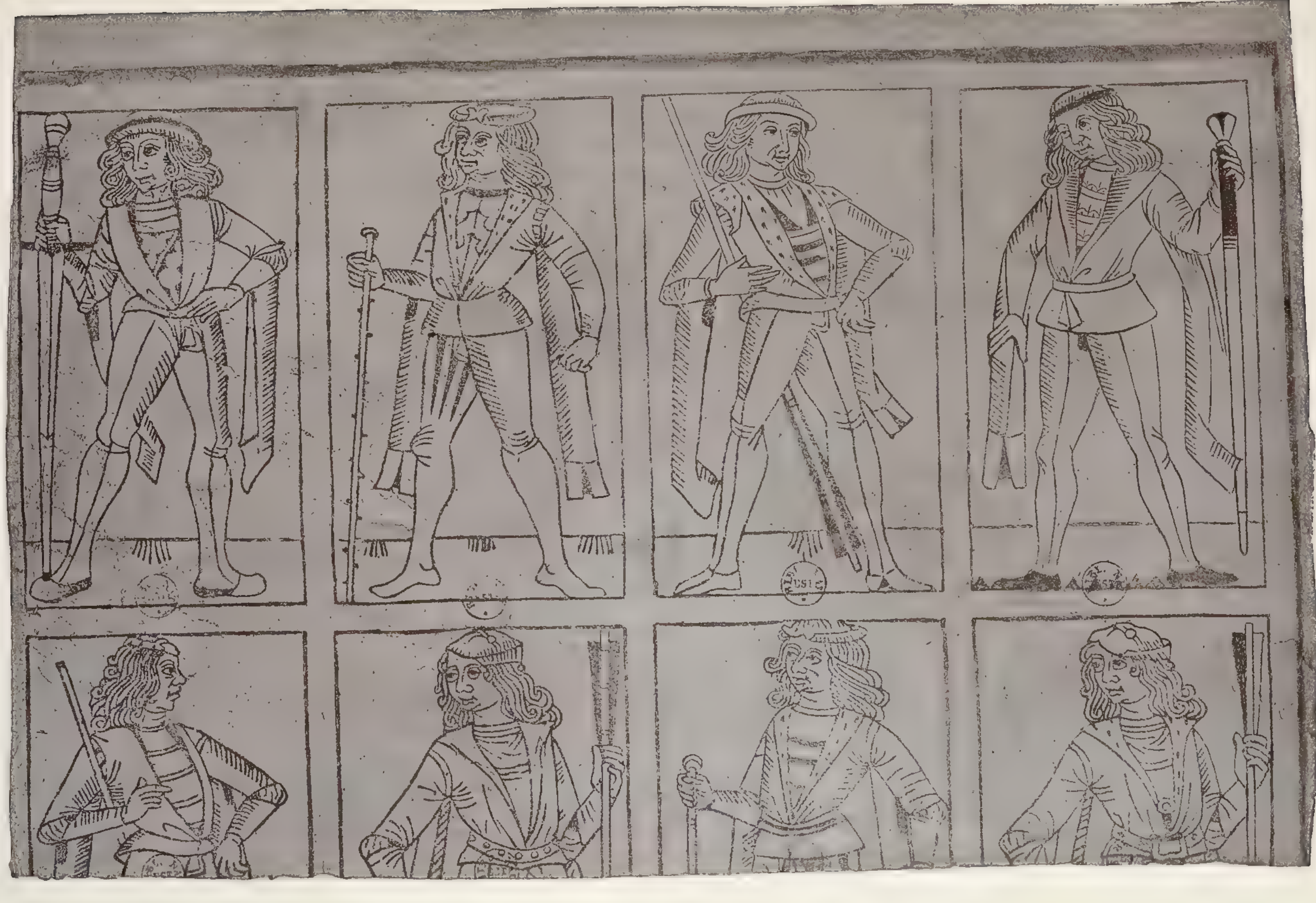
Jetez, pour n'y tomber, les cartes dans le feu;
Et changez d'entretien aussi bien que de jeu.
Renoncez à carreaux, à cœurs, *à fleurs*, à piques,
Suivant de point en point ces deux suivants distiques :
Piquez-vous seulement de jouer au piquet,
A celui que j'entends qui se fait sans caquet;
J'entends que vous preniez parfois la discipline
Et qu'avec ce beau jeu vous fassiez bonne mine.
Mais ne dites pas pour vous en excuser,
Que ce jeu trop cuisant ne peut vous amuser,
Que c'est le jeu d'un moine et non le jeu de dames,
Que pour les hommes bon et non pas pour les femmes;
Car je vous répondray que les femmes aussi
Peuvent pour leur salut fort bien jouer ainsi.
Témoin notre affligée et triste Magdeleine
Qui n'apprenoit ce jeu qu'avec beaucoup de peine
Pendant qu'on la voyait toute fondue en eau
Pour le grand Roy des cœurs, coucher sur le carreau
Où ses piques n'étoient que d'épines piquantes
Que son sang avoit fait vermeilles et sanglantes,
Après qu'elle eut changé toutes ses belles *fleurs*
En de tristes soucis qu'elle arrosoit de pleurs.
Couchez doncques, couchez sur la dame couchée
Ces plaisirs où votre âme est si fort attachée;
Que si vous les perdez, jouant comme je dis,
Vous gagnerez la grâce avec le paradis.



[illegible] aux jeux contemporains, on voit la légitimité de cette
[illegible] les cartiers parisiens avaient indiqué la valeur des cartes
[illegible] des fleurs. Au milieu du dix-septième siècle, J. Leblond,
[illegible] etc., entouraient les as de leurs productions de véritables
[illegible] des fleurs les plus diverses. Toutefois, pour rendre le jeu
[illegible] le chiffre était dessiné ou plutôt patronné au milieu ou en tête
[illegible] un chiffre romain indiquait aux joueurs la valeur de

[illegible] sujets représentés sur les cartes au quinzième siècle.

[illegible] siècle, à une époque où il n'était pas encore question
[illegible] au portrait déterminé, chaque artisan agissait à sa
[illegible] et [illegible] rendre ses jeux plus agréables à sa clientèle en repré-
[illegible] jouissant alors de la faveur du public.
[illegible] reproductions de cartes françaises nous semblent faire
[illegible] appartenant au cabinet de M. Vital Berthin, de Beau-
[illegible] signalées pour la première fois par M. Merlin. Ces
[illegible] exposées en 1900 à l'Exposition rétrospective de la Papeterie.
[illegible] ne permet de fixer avec toute précision au sujet
[illegible] destinées à imprimer. M. Merlin place la date de ces
[illegible] siècle. Nous croyons, à l'examen des costumes et
[illegible], que les personnages représentés appartiennent à la
[illegible] quinzième siècle. En effet, les souliers à la poulaine, si en
[illegible] grande partie du quinzième siècle, disparurent complè-
[illegible] à la suite d'un Édit du roi, et il est fort probable que
[illegible] de la fin du seizième siècle n'auraient pas eu l'idée de
[illegible] vieux de plus d'un siècle. Au surplus,
[illegible] nous signale comme vivant à Lyon, en 1472, un [illegible]
[illegible] nom [illegible] ce nom est celui gravé sur deux des
[illegible] pour les carreaux et dessus, nous ne sommes
[illegible] du milieu du quinzième siècle.
[illegible] personnages, douze hommes et huit femmes,
[illegible] que leur attribue la légende
[illegible] Hector, Alexandre, Judas
[illegible] David, Godefroy de Bouillon, Pe[illegible]
[illegible] Jeanne, Thamaris, Sémiramis, Penthe-



FRAGMENT D'UNE FEUILLE DE CARTES DU XV[e] SIÈCLE (VALETS ROUGES)
éditée par Jehan de Dale, cartier lyonnais (1485-1515)
(BIBLIOTHÈQUE NATIONALE. — ESTAMPES)

silée, Bethsabée et une dont le nom n'est pas lisible. Pour les hommes, les noms sont ceux des neuf preux des Romans de la Table Ronde ; pour les femmes ce sont les « femmes fortes » de l'antiquité, connues aussi dans quelques monuments sous la dénomination de « preuses ».

Au quinzième siècle, le type de l'homme sauvage, qui se trouve si souvent reproduit dans les sculptures et dans les miniatures des manuscrits, ne pouvait manquer de figurer dans les jeux de cartes.

M. Duchesne nous avait signalé cette curieuse représentation dans son intéressant travail sur les Jeux de cartes et tarots, et nous avons reproduit d'après



CARTES A JOUER LYONNAISES, GRAVÉES PAR MAITRE JAQUES (Lyon, 1472-1475)
TIRÉES SUR UN BOIS GRAVÉ DU CABINET VITAL BERTHIN. — (REPRODUCTION D'APRÈS M. MERLIN)

lui les cartes les mieux conservées de la feuille qui lui avait été communiquée alors par M. d'Hemuville. Actuellement ce précieux document fait partie des collections de la Bibliothèque Nationale.

Cette feuille comprend six cartes entières et douze fragments. Les six cartes entières sont :

Le *roi de cœur* figurant un homme sauvage vêtu d'une tunique serrée à la taille; les bras et les jambes laissés à nu sont couverts de longs poils et, dans sa main droite, cet étrange roi tient un énorme gourdin.

La *dame de cœur* est complètement nue et son corps est aussi couvert de longs poils. Sur ses épaules est jeté un long manteau retenu au cou par une agrafe; dans sa main droite est placée une torche allumée.

Le *valet de cœur*, coiffé d'un chapeau Louis XII et revêtu d'un ample manteau, tient à la main droite le flambeau de l'hyménée.

Les personnages représentant les roi, dame et valet de croissant sont vêtus suivant les modes en honneur sous Charles VIII et Louis XII, mais le valet tient une banderole sur laquelle se détache le nom du fabricant : F. Clerc.

Parmi les fragments de cartes, six sont placés à la partie supérieure de celles que nous venons de décrire et six sont à la partie inférieure. Le valet de trèfle, dont il n'existe que le haut du corps, est nu et tient de la main gauche un bâton noueux. Les autres personnages dont on possède les bustes sont le roi et la reine de trèfle, le roi, la reine et le valet de pique; tous sont richement vêtus sui-





CARTES LYONNAISES ÉDITÉES PAR F. CLERC 148.-1496
BIBLIOTHÈQUE NATIONALE. ESTAMPES

vant la mode de l'époque. Des six fragments de la partie supérieure de la planche, un seul donne la partie inférieure du corps d'un personnage sauvage, les autres paraissent vêtus d'amples manteaux et robes. Sur la robe d'une des dames, on remarque une bordure d'hermine qui semble être placée là pour nous rappeler le mariage d'Anne de Bretagne avec Charles VIII, puis Louis XII, et nous donner ainsi la date de l'établissement de ce précieux document. Du reste, le nom de F. Clerc ne nous est pas inconnu puisqu'à Lyon nous avons trouvé la trace de son existence entre les années 1485 et 1496.

Le cabinet des estampes de la Bibliothèque Nationale possède dans ses collections huit fragments de feuilles de moulage qui sont sans contredit des plus intéressantes pour l'histoire de la gravure sur bois à Lyon, pendant le quinzième siècle. Ces fragments forment trois feuilles de têtes, c'est-à-dire trois feuilles donnant la représentation des rois et dames de deux jeux de



CARTES FRANÇAISES DESSINÉES ET PEINTES A LA MAIN, FIN DU XVe SIÈCLE

(ANCIENNE COLLECTION LE CARPENTIER. — REPRODUCTION D'APRÈS M. MERLIN)

cartes ainsi que les quatre valets des deux séries noires et une quatrième feuille comprenant les valets rouges de dix jeux.

Ces moulages étant à vingt cartes à la feuille, quatre-vingts cartes devraient donc exister; mais, par suite de la mutilation occasionnée par la destination qui leur fut donnée, ils ne présentent que quarante cartes absolument intactes et vingt-huit morceaux qui, par leur rapprochement, offrent douze cartes nouvelles. Ces spécimens, qui ont été découverts dans une reliure de registre, n'offrent la représentation d'aucune marque distinctive des séries, cependant la disposition des planches nous indique bien que nous sommes en présence de cartes françaises;







CARTES LYONNAISES ÉDITÉES PAR F. CLERC 1485-1496

(BIBLIOTHÈQUE NATIONALE. — ESTAMPES)

au surplus, cette absence d'enseignes est très caractéristique, car dans nos jeux elles étaient patronnées aussi bien sur les cartes à figures que sur les cartes à points, tandis que chez les Allemands, les Italiens et les Espagnols elles furent toujours gravées sur les moules et étaient, par conséquent, imprimées.

L'impression de ces cartes provient de trois moules ou formes à imprimer en service dans l'atelier de maître Jehan de Dale, dont le nom est inscrit sur un des valets noirs de chaque jeu. Ce maître habitait Lyon entre les années 1485 et 1524, ainsi que nous l'apprend l'œuvre posthume de M. Nathalis Rondot intitulée : *Les Artisans et les Maîtres des métiers à Lyon du quatorzième au seizième siècle* (Lyon, 1902, in-8°). Une note manuscrite, placée en tête du recueil dans lequel sont conservées ces cartes, indique la date de l'exercice de ce maître entre 1477 et 1498.

La gravure de ces cartes est d'une grande simplicité, mais d'une tenue



CARTES FRANÇAISES DESSINÉES ET PEINTES A LA MAIN, FIN DU XVe SIÈCLE

(ANCIENNE COLLECTION LE CARPENTIER. — REPRODUCTION D'APRÈS M. MERLIN)

fort remarquable et le mouvement des personnages est des mieux interprétés ; leur physionomie même, qui n'est pas dépourvue de charmes, dénote que cette gravure est due à un maître fort expérimenté.

Nous placerons la date de l'établissement de ces gravures vers l'année 1485, bien que certaines parties des vêtements dont sont couverts les personnages autoriseraient le choix d'une date un peu antérieure. En effet, le pourpoint serré à la taille par une ceinture et ouvert sur la poitrine, laissant ainsi apparaître la chemise ou un vêtement serré comme le sont nos gilets de tricot, était surtout à la mode vers le milieu du quinzième siècle, comme du reste



CARTES A JOUER LYONNAISES GRAVÉES PAR MAITRE JAQUES (Lyon, 1472-1475)

TIRÉES SUR UN BOIS GRAVÉ DU CABINET VITAL BERTHIN. — REPRODUCTION D'APRÈS M. MERLIN

ces longues manches pendantes dont ils étaient agrémentés. Ces manches, fermées à l'extrémité, descendaient beaucoup plus bas que la main et formaient deux sacs longs et étroits ; elles furent longtemps portées par les ménestrels, jongleurs et autres bohèmes qui ne manquaient pas d'utiliser ces sortes de poches, d'autant plus que les vêtements très étroits et ajustés au corps ne permettaient pas d'en avoir d'autres.

La cape et tout le costume des deux bergers gravés sur la planche des valets étaient fort en usage parmi les artisans pendant les quinzième et seizième siècles. La fonction de ces deux personnages ne fait aucun doute, car tous deux sont munis de la houlette, et la manière de serrer le pantalon à la cheville est assez commune parmi les préposés à la garde des troupeaux. On retrouve du reste ce même accoutrement dans une miniature d'un livre d'heures de la seconde partie du quinzième siècle qui est conservé à la

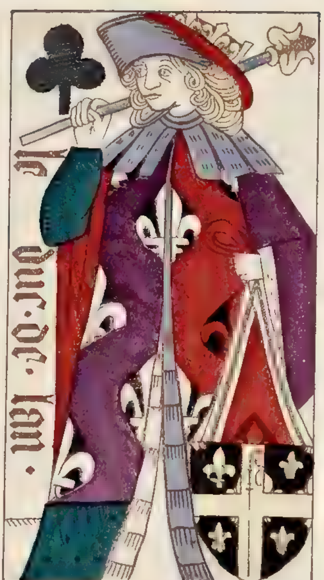










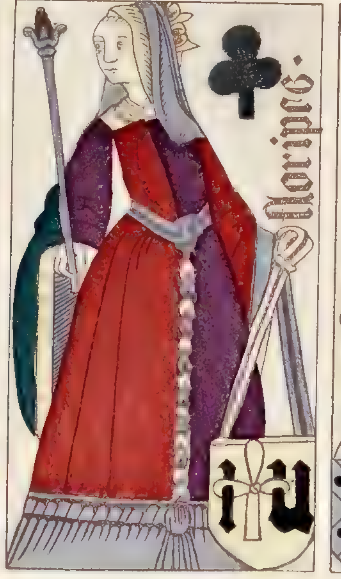


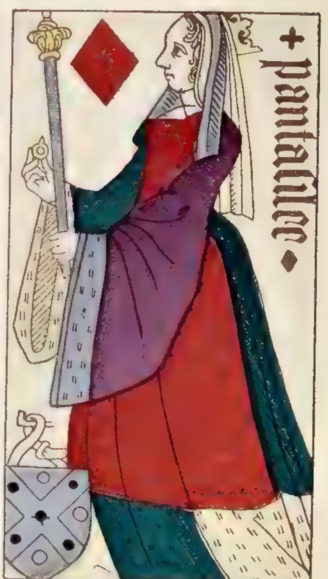












CARTES LYONNAISES DU XVE SIÈCLE

(COLLECTION LUCIEN WIENER)

Bibliothèque Nationale, et que M. Paul Lacroix a reproduite dans son ouvrage : *Mœurs, Usages et Costumes au Moyen Age* (page 261), sous le titre de « Danses de Paysans aux festes du mois de mai ».

La forme particulière des coiffures des valets nous rappelle bien plus celle des gens de métiers et des pages au temps de Charles VIII. Les escoffions des reines, ramenés à des formes moins extravagantes que ceux du milieu du quinzième siècle, nous rapprochent plutôt du milieu du dernier quart de ce siècle. L'examen des chaussures des personnages nous fait apparaître l'époque



SINGES JOUEURS DE CARTES
D'APRÈS UN TABLEAU DE TÉNIERS (XVIIe SIÈCLE)

transactionnelle comprise entre l'abandon des poulaines, interdites par Edit de 1480, et l'adoption des chaussures à bout camard dont l'usage commença vers 1490. Le port des cheveux longs et légèrement bouclés sur le cou se rapproche bien mieux aussi de cette dernière date.

Les premières cartes à enseignes spécialement françaises, cœur, carreau, trèfle et pique, que nous rencontrons, sont celles qui furent publiées par M. Merlin d'après les originaux conservés dans la collection Le Carpentier. Ces cartes, au nombre de quatorze, sont dessinées et peintes à la main dans le genre des miniatures. La grâce des personnages, le bon goût des ornements ne permettent pas de douter que ces cartes ne soient dues à un artiste de talent qui avait réservé son travail à quelque riche amateur.

Bien que la plupart des personnages représentés soient vêtus des modes en honneur au quinzième siècle, nous ne pouvons guère placer la date de l'établissement de ce jeu que dans les dernières années de ce même siècle. En effet, les hermines alliées aux fleurs de lis agrémentant les manteaux des rois rappellent l'annexion de la Bretagne à la France par le mariage de Charles VIII puis de Louis XII avec Anne de Bretagne. Et du reste, c'est le

valet de cœur portant le cierge de l'hyménée, qui va nous donner la date à peu près certaine de la confection de ces cartes. Son vêtement est absolument Louis XII. Sous ce règne, en effet, la jeune et élégante noblesse portait ce chapeau, fait de feutre, à bords assez larges régulièrement et légèrement relevés, qui était posé sur le côté de façon à laisser voir la chevelure que les élégants portaient longue et lisse sur le dessus de la tête et très peu frisée sur le cou. La calotte hémisphérique de ce chapeau était toujours agrémentée d'une longue plume tombante.

Pour une époque à peu près contemporaine, l'une des plus belles productions que nous puissions signaler appartient à M. Lucien Wiener, conservateur du Musée lorrain à Nancy, qui a bien voulu dessiner et enluminer lui-même à notre intention cet admirable document.

Cette feuille, comme la plupart des cartes remontant à une haute époque, a été découverte dans une reliure de livre. Elle comprend neuf cartes entières, six moitiés de cartes et la base plus ou moins complète de cinq autres cartes. Les figures au complet formaient deux jeux dont les caractères étaient tout à fait différents; nous voyons, en effet, deux dames de trèfle dont l'une est dénommée la belle Lucresse et l'autre Floripes; deux rois de trèfle, le comte de Toulouse et le duc de Lan; deux dames de carreau, Pantasilée et la belle Cloridis. Par contre, nous n'avons qu'un roi et une dame de pique, le duc de Rams (Reims) et la belle Ercuba (Hécube), ainsi qu'un seul roi de cœur, le duc de Guienne. Les valets placés sur le côté gauche de la planche sont malheureusement coupés par le milieu; des deux valets de trèfle, l'un porte les armoiries du comte de Champagne et l'autre celles du comte-évêque de Châlons; le valet de pique, celles du comte-évêque de Noyon.

Du côté gauche, on aperçoit une partie du manteau du roi de carreau, le duc de Langres; puis une partie de la dame de cœur et enfin un second roi de carreau portant les armoiries de l'évêque de Beauvais.

A la partie supérieure de la planche se trouvaient: le duc de Bourgogne faisant l'office de valet de pique, puis le roi de pique représenté par le duc de Normandie, la dame de pique, le roi de cœur figuré par le comte de Flandre et enfin la dame de cœur.

On remarque sur cette planche que les cartes à enseignes rouges occupent le côté gauche tandis que les noires sont placées à droite.

Il existe à la Bibliothèque de Dijon une feuille du même genre, mais un peu plus complète; elle comprend vingt cartes dont dix-huit sont parfaitement lisibles tandis que les deux autres sont fortement endommagées. Ce jeu, qui offre la plus grande analogie avec celui de M. Lucien Wiener, représente des costumes beaucoup plus somptueux; toutes les robes des dames sont ornées de riches broderies et les rois sont pour la plupart revêtus de manteaux fleurdelisés. On retrouve dans ce jeu la même disposition que dans le précédent. Les rois sont représentés par trois pairs laïcs (1) : les ducs de

(1) Il y avait en France douze pairs ou grands du royaume, six séculiers appelés les pairs laïcs, et six ecclésiastiques. Les pairs laïcs étaient les commandants des *Marches* ou grands territoires frontières : les ducs de Normandie, de Guyenne, de Bourgogne, les comtes de Champagne, de Toulouse et de Flandre. Les six pairs ecclésiastiques étaient : l'archevêque de Reims, les évêques de Langres, de Laon, de Beauvais, de Châlons et de Noyon. Les pairs, dans le principe, assistaient le roi de leurs conseils dans les affaires difficiles et l'aidaient à rendre la justice ainsi que les autres pairs de fiefs le faisaient envers leur seigneur. Ce fut ainsi qu'ils jugèrent, en 1203, Jean sans Terre, roi d'An-



CARTES FRANÇAISES GRAVÉES SUR BOIS, FIN DU XVᵉ SIÈCLE

(BIBLIOTHÈQUE NATIONALE. — ESTAMPES)

Normandie, de Bourgogne, de Guienne ; et par cinq pairs ecclésiastiques : les ducs de Reims, de Laon, de Langres, les comtes de Beauvais et de Châlons. Le comte de Flandre donnait son nom à l'un des valets noirs, tandis que les noms des comtes de Toulouse, de Champagne et de Noyon étaient probablement réservés aux valets rouges. Quant aux quatre cartes de valets restant pour compléter les seize figures mâles des deux jeux, il est fort probable qu'elles empruntaient leurs noms aux héros de la mythologie. Deux de ces valets portent en effet le nom de Pâris et, par un jeu de mot habituel à cette époque, ces valets portent les armes de la ville de Paris. Il ne faut cependant pas voir là une désignation du lieu où habitait le maître graveur Jehan Personne, auteur de ces cartes; en effet, Jehan Personne, comme la plupart des graveurs de cartes dont on possède des documents du quinzième siècle, est lyonnais, et nous avons pu vérifier, après M. Natalis Rondot, que ce personnage était bien cité dans les *Nommées* de Lyon, en 1493 et 1499.

Les figures des dames sont toutes empruntées à la mythologie ; on rencontre la Sébile, Eleyne, Mélusine, Juno, Vénus, Palas, la belle Eleine ; le huitième personnage féminin, bien connu dans l'histoire de France, est la *Pucelle,* Jeanne d'Arc.

On remarquera, à l'appui de l'assertion, que Pâris est bien le héros mythologique, que la belle Hélène est figurée deux fois dans la planche de Dijon, de même que son héros.

Une bien curieuse planche de moulage, malheureusement aujourd'hui dans un état lamentable, se trouve dans le carton de la Réserve Kh 34 au cabinet des estampes de la Bibliothèque Nationale. Cette feuille représente seize figures donnant les rois et reines de deux jeux : le second jeu n'est que la contrepartie du premier. Les figures représentent les personnages les plus illustres de l'Antiquité et du Moyen Age ; les rois sont : David, Alexandre, Jules César et Charlemagne ; ils portent chacun un écu où se trouve figuré l'emblème destiné à les caractériser. Les reines sont les femmes fortes, les preuses : Médée, Bersabée, Pentasilée et la belle Lucrèce. Tous ces personnages sont vêtus de costumes richement brodés sur lesquels on peut apercevoir des lettres qui n'ont qu'un simple caractère ornemental.

La ressemblance qui existe entre ces personnages et certaines œuvres de nos primitifs français permet de les attribuer à l'école de gravure lyonnaise. Ces cartes sont évidemment de la seconde partie du quinzième siècle ou tout au moins contemporaines de celles de la Bibliothèque de Dijon et des belles cartes armoriées de la collection de M. Wiener.

---

gleterre et duc de Normandie ; plus tard ils siégèrent près du roi aux Etats généraux ; ils firent partie du Parlement, où ils prenaient place à droite du Premier Président immédiatement après les Princes ; dans les lits de justice, ils opinaient les premiers et dans les autres séances après les Présidents et les Conseillers-Clercs. Au sacre du roi, les pairs assistaient avec l'habit royal et la couronne en tête et soutenaient tous ensemble la couronne du monarque, dont ils recevaient le serment. Chacun d'eux avait en outre des fonctions spéciales : l'archevêque de Reims avait le privilège d'oindre, sacrer et couronner le roi ; l'évêque de Laon portait la Sainte Ampoule ; celui de Langres, le sceptre ; celui de Beauvais, le manteau royal ; celui de Châlons, l'anneau ; celui de Noyon, la ceinture ou baudrier. Le duc de Bourgogne portait l'épée royale et en ceignait le roi ; le duc de Guyenne portait la première bannière carrée ; le duc de Normandie, la deuxième ; le comte de Toulouse, les éperons ; le comte de Champagne, la bannière royale, et le comte de Flandre, l'épée du roi.



CARTES FRANÇAISES DU COMMENCEMENT DU XVIe SIÈCLE

Normandie, de Bourgogne, de Guienne, et par cinq pairs ecclésiastiques : les ducs de Reims, de Laon, de Langres, les comtes de Beauvais et de Châlons. Le comte de Flandre donnait son nom à l'un des valets noirs, tandis que les noms des comtes de Toulouse, de Champagne et de Noyon étaient probablement réservés aux valets rouges. Quant aux quatre cartes de valets restant pour compléter les seize figures mâles des deux jeux, il est fort probable qu'elles empruntaient leurs noms aux héros de la mythologie. Deux de ces valets portent en effet le nom de Paris et, par un jeu de mot habituel à cette époque, ces valets portent les armes de la ville de Paris. Il ne faut cependant pas voir là une désignation du lieu où habitait le maître graveur Jehan Personne, auteur de ces cartes; en effet, Jehan Personne, comme la plupart des graveurs de cartes dont on possède des documents du quinzième siècle, est lyonnais, et nous avons pu vérifier, après M. Natalis Rondot, que ce personnage était bien cité dans les *Nommée* de Lyon, en 1493 et 1499.

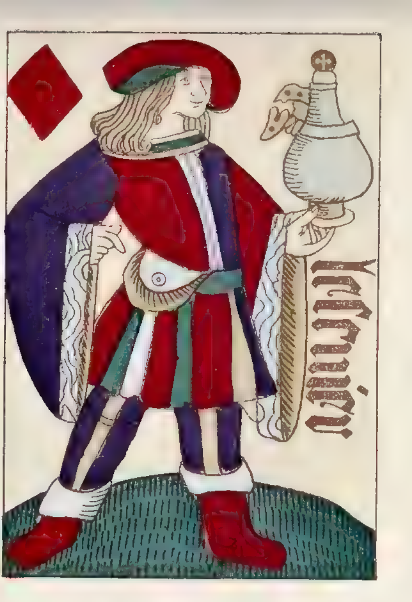
Les figures des dames sont toutes empruntées à la mythologie ; on rencontre la Sébile, Elesne, Mélusine, Juno, Vénus, Palas, la belle Eleine ; le huitième personnage féminin, bien connu dans l'histoire de France, est la *Pucelle*, Jeanne d'Arc.

On remarquera, à l'appui de l'assertion, que Pâris est bien le héros mythologique, que la belle Hélène est figurée deux fois dans la planche de Dijon, de même que son héros.

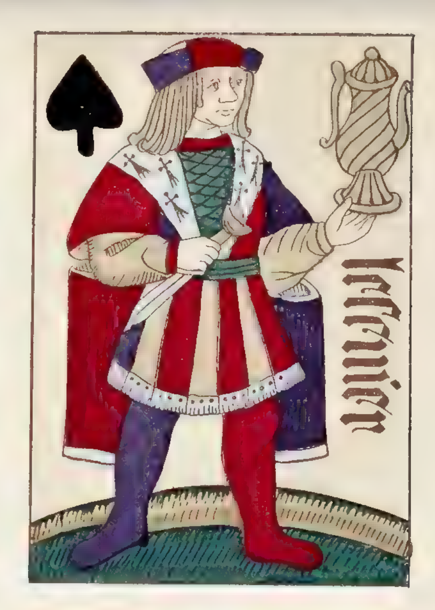
Une bien curieuse planche de montage, malheureusement aujourd'hui dans un état lamentable, se trouve dans le carton de la Réserve Kh 34 au cabinet des estampes de la Bibliothèque Nationale. Cette feuille représente seize figures formant les rois et reines de deux jeux : le second jeu n'est que la contre-partie du premier. Les figures représentent les personnages les plus illustres de l'Antiquité et du Moyen Age : les rois sont : David, Alexandre, Jules César et Charlemagne ; ils portent chacun un écu où se trouve figuré l'emblème destiné à les caractériser. Les reines sont les femmes fortes, les preuses : Médée, [illegible]bée, Pentasilée et la belle Lucresse. Tous ces personnages sont vêtus de costumes richement brodés sur lesquels on peut apercevoir des lettres qui n'ont qu'un simple caractère ornemental.

La ressemblance qui existe entre ces personnages et certaines œuvres d'[illegible] primitifs français permet de les attribuer à l'école de gravure lyonnaise. Ces cartes sont évidemment de la seconde partie du quinzième siècle ou tout [illegible] contemporaines de celles de la Bibliothèque de Dijon et des belles [illegible] armoiries de la collection de M. Werner.

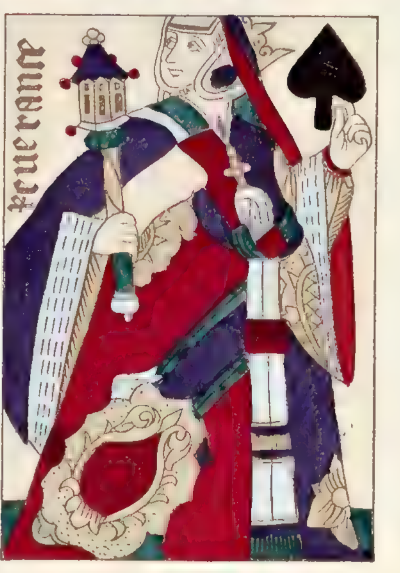
[illegible]

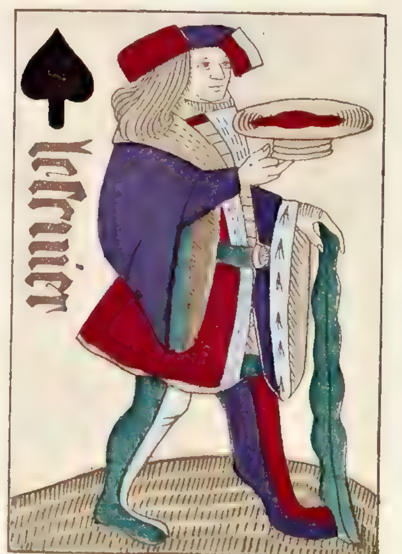












CARTES FRANÇAISES DU COMMENCEMENT DU XVI[e] SIÈCLE

(ARCHIVES DÉPARTEMENTALES DE LA VIENNE)

III. — Les cartes numérales françaises au seizième siècle.

La Bibliothèque Nationale possède encore des cartes qui, pendant longtemps, ont été considérées comme les plus anciennes cartes numérales connues. On ne saurait cependant leur attribuer une date antérieure aux premières années du seizième siècle, car nous les croyons de la même époque que celles qui sont conservées aux Archives de la Vienne. Ces dernières, en effet, ont été découvertes par M. Richard, le distingué archiviste du département, dans la couverture d'un registre de la commanderie d'Amboise, commencé en l'année 1515. Ce volume, qui était relié en peau de truie, atteste une perfection dans le travail indiquant le faire d'un ouvrier expérimenté et très probablement d'un Parisien.



LES JOUEURS AUX CARTES

D'APRÈS UNE GRAVURE DE N. GUÉRARD (XVIIIe SIÈCLE)

La feuille de cartes de la Bibliothèque Nationale renferme le roi, la dame et le valet de trèfle et de pique et seulement les rois et dames de carreau et de cœur; elle fut découverte, il y a près d'un siècle, par M. Hennin, dans la reliure d'un manuscrit in-4° qu'il avait acheté à Lyon. Cette feuille de cartes fut vendue par lui à un marchand d'estampes de Londres, M. Kolnaghi, qui la revendit à la Bibliothèque Nationale en 1833, où elle se trouve encore actuellement.

Ces cartes sont de fabrication française, en raison des inscriptions et des noms qui accompagnent les personnages. Le trait a été obtenu à l'aide d'une gravure sur bois imprimée en bistre, et le coloris, qui n'est pas l'œuvre d'un peintre miniaturiste, a été obtenu à l'aide de patrons superposés. Les costumes sont ceux du règne de Louis XII et les rois et reines portent la couronne fleurdelisée.

Valet de trèfle, porte une hache à la main droite et a comme nom celui de Rolan, l'un des preux.

Roi de trèfle, portant un sceptre de la main droite et tenant une fleur de l'autre, est accompagné de l'inscription *sant sosi*, c'est-à-dire « sans souci ».

Dame de trèfle, tenant un sceptre de la main gauche et de la main droite un anneau, emblème de la foi conjugale, porte l'inscription « *tromperie* ».

Roi de carreau, tient une épée de la main gauche et est dénommé Coursube qui, dans les anciens romans, est le nom d'un roi sarrasin.

Dame de carreau, tenant un sceptre de la main gauche et de l'autre une sorte de hochet en orfèvrerie, supporte l'inscription : « *En toi te fie* », c'est-à-dire « Ne te fie qu'en toi. »

Valet de pique, repose la main gauche sur le pommeau de son épée et tient de la droite un grand flambeau. A ses pieds est le globe crucifer. L'inscription est : « *emēde* », pour « amende ».

Dame de pique, la main gauche sur la hanche, tient une fleur dans la main droite. L'inscription « *leaute due* », placée près d'elle, signifie qu'au jeu la loyauté est de rigueur.

Roi de pique, tenant à deux mains une lance de tournoi, porte le nom d'Apollin, qui est celui d'une idole attribuée aux Sarrasins dans les romans de cette époque.

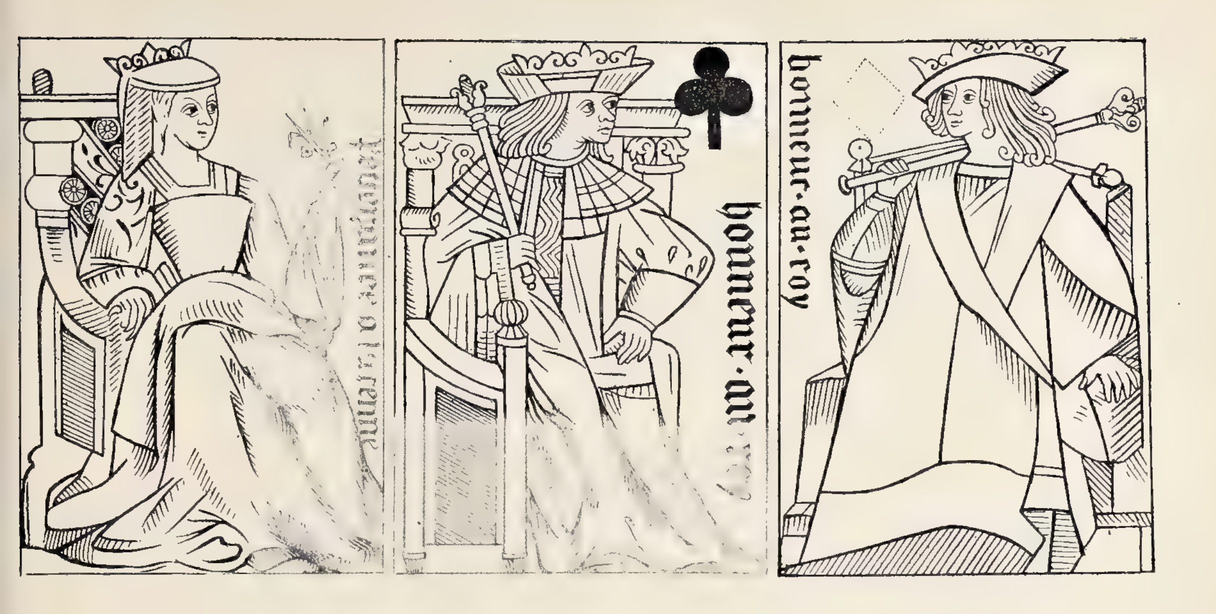
Dame de cœur, la main droite sur la hanche et tenant un sceptre de la main gauche, est accompagnée de l'inscription : « *La foy et pdu* », c'est-à-dire : « La foi est perdue. »

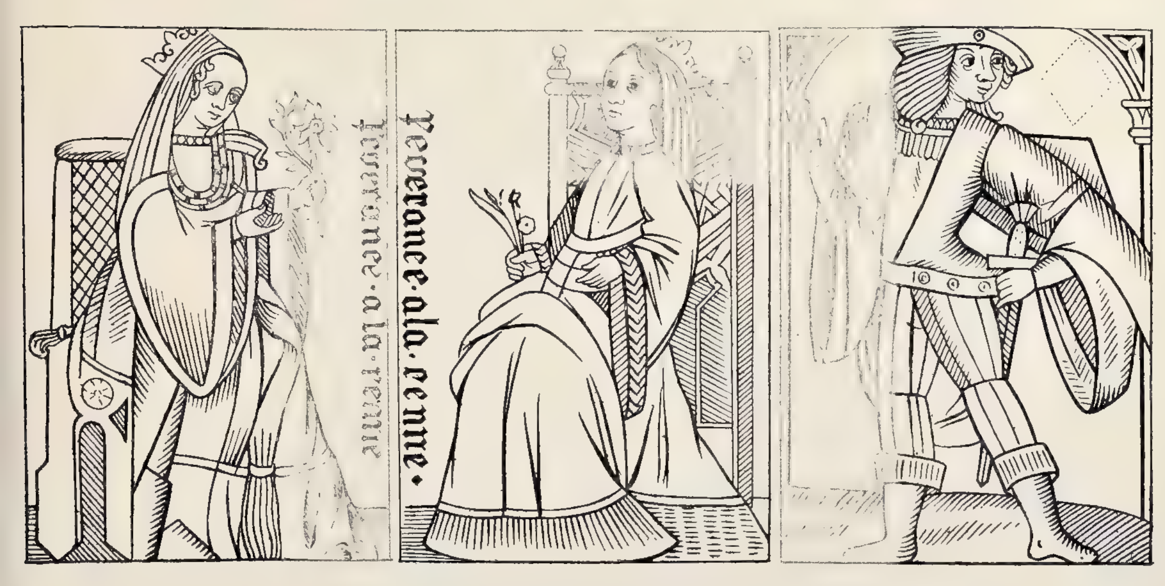
Roi de cœur, porte un sceptre de la main gauche. L'inscription se trouve coupée.

Les cartes du registre de la Commanderie d'Amboise qui, ainsi que nous l'avons dit, remontent aux toutes premières années du seizième siècle, sont au nombre d'une vingtaine comprenant six cartes de figures absolument complètes, six autres dont il ne reste que des fragments et enfin sept à huit cartes de points. L'exâmen de toutes ces cartes ou fragments nous permet de reconnaître qu'elles appartiennent à deux jeux différents, soit que quelques cartes forment double emploi, soit en raison de la dissemblance des légendes qui accompagnent les figures : il existe, en effet, deux valets de pique et sur l'un des principaux fragments représentant une reine richement vêtue et assise dans un trône artistement sculpté, on lit la légende « Révérance à la reine », alors que d'autres ne portent que « Révérance ».

Les valets sont dénommés « Escuiers »; l'un de ceux de pique tient à la main une aiguière, tandis que l'autre porte une sorte de plat rond. Sur la dame de pique, qui porte un sceptre surmonté d'un reliquaire en forme de lanterne, on lit l'inscription « Révérance ». La dame de carreau et le roi de

CARTE ROUENNAISE
ÉDITÉE PAR DAVID DUBOIS 1596-1601
BIBLIOTHÈQUE NATIONALE. — ESTAMPES





CARTES FRANÇAISES DU COMMENCEMENT DU XVIe SIÈCLE

(Les parties du dessin où le trait est noir sont seules anciennes, tous les traits grisés ne sont qu'une reconstitution.)

(BIBLIOTHÈQUE NATIONALE. — ESTAMPES)

pique sont représentés entre deux piliers décorés de rosaces et d'ornements quadrilobés. Les costumes de ces personnages, qui sont encore ceux du temps de Louis XII, confirment bien l'opinion que ces cartes ne sont pas postérieures à 1515.

On conserve à Rouen, en partie aux Archives départementales et en partie à la Bibliothèque de la ville, quatre cartes qui, par leur allure générale, ressemblent à celles de la Commanderie d'Amboise et, comme elles, appartiennent aux premières années du seizième siècle. Parmi ces cartes, il existe une dame de cœur, Judic; les trois autres sont les valets de trèfle, de cœur et de carreau, qui portent respectivement les noms de Lancelot, Valéry (1) et Rolant. C'est le plus ancien exemple que nous ayons rencontré de l'adaptation de ces noms qu'on ne trouvera plus guère que sur les productions du dix-septième siècle.



FRAGMENTS DE CARTES FRANÇAISES DE L'ÉPOQUE LOUIS XII
MUSÉE DÉPARTEMENTAL DES VOSGES

Les valets de trèfle et de carreau portent des attributs de chasse, tandis que le valet de cœur est appuyé sur une sorte de cartouche où se trouve inscrite une rose couronnée qui n'est autre que l'enseigne du maître cartier auteur de ces cartes.

On peut encore attribuer à la même époque les six cartes, malheureusement bien incomplètes, conservées à la Bibliothèque Nationale, où les rois et les reines sont représentés assis dans des sièges d'aspect monumental qui rappellent un peu ceux figurés sur les cartes allemandes de la même époque. Ces fragments comprennent trois reines portant l'inscription : « Révérance à la Reine », un roi de trèfle et un roi de carreau portant la légende : « Honneur au Roi », et enfin un valet de carreau debout sous une arcade surbaissée.

Au Musée d'Epinal, le dévoué conservateur, M. Chevreux, a eu la bonne fortune de retrouver dernièrement, dans un reliquaire, quelques fragments de cartes dont deux seulement représentent des figures, les autres ne comprenant que la partie inférieure d'une robe et divers points de la série cœur. Les figures sont fort belles et leur exécution doit être placée aux premières années du seizième siècle, sinon à la fin du siècle précédent.

---

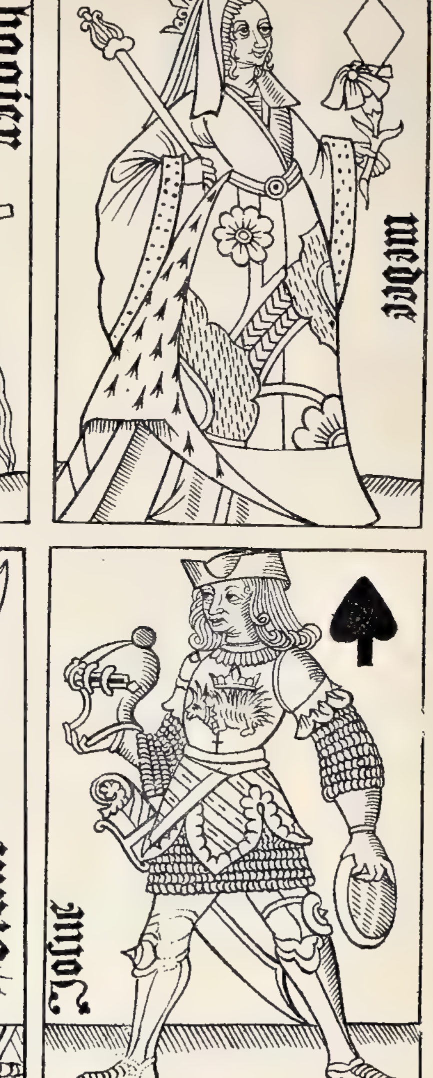
(1) A propos de ce dernier nom, M. Brunet suppose que le nom de Valéry donné à quelques valets de jeux de cartes rappelle le nom d'Erar de Valéry, le fameux compagnon de Charles d'Anjou, roi de Sicile, celui auquel les contemporains attribuaient une grande partie du gain de la bataille de Tagliacozzo et par lequel fut tué Manfred.



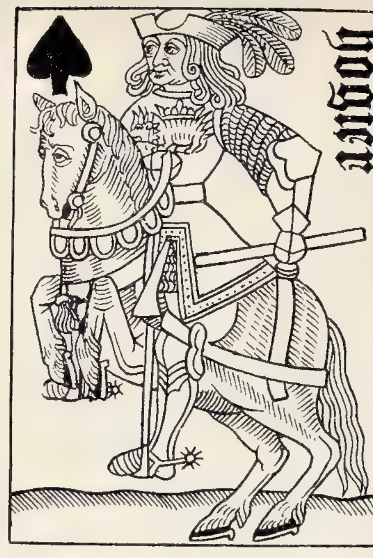
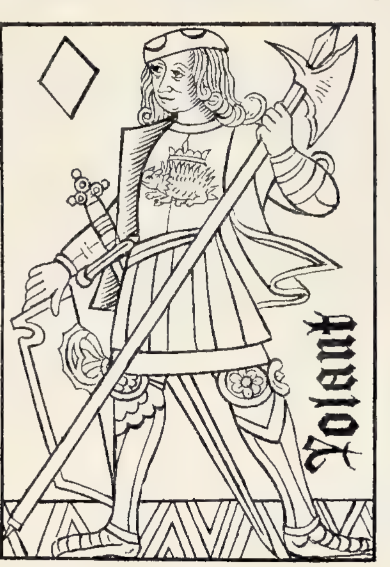


CARTES ROUENNAISES DU COMMENCEMENT DU XVIe SIÈCLE

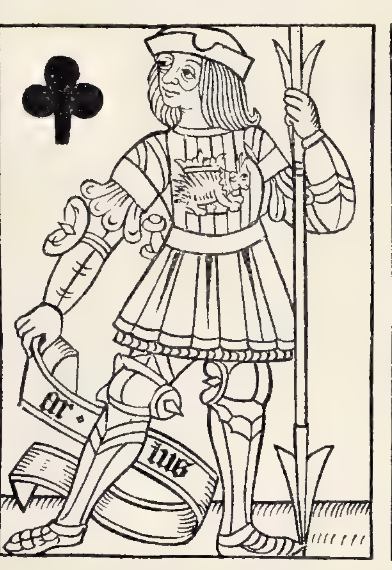
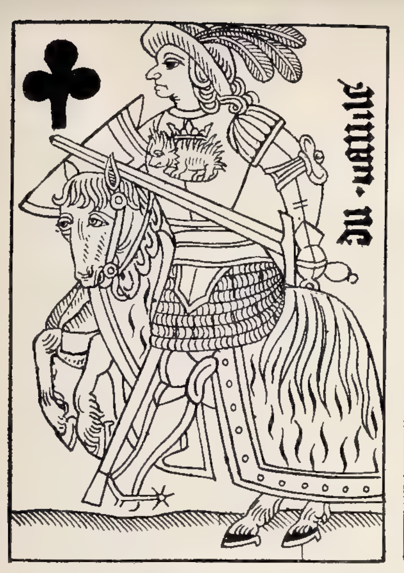
(BIBLIOTHÈQUE DE ROUEN ET ARCHIVES DÉPARTEMENTALES DE LA SEINE-INFÉRIEURE)








CARTES FRANÇAISES AUX EMBLÈMES DE LOUIS XII, ÉDITÉES PAR MAITRE ARTUS, VERS 1500

(COLLECTION DE M. DE FONTENAY. — REPRODUCTION D'APRÈS M. MERLIN)

La Bibliothèque Nationale possède encore quelques fragments de cartes qui, pour être de dimensions moindres que celles dont nous venons de parler, n'en sont pas moins intéressantes au point de vue de la gravure et des costumes. Ces cartes présentent une grande analogie avec celles que nous décrivons ci-dessus, mais ne sont qu'au nombre de quatre : un roi et un valet de trèfle, une dame et un valet de pique.

Dans son traité sur les cartes à jouer, M. Merlin a publié une fort intéressante feuille faisant partie de la collection de M. Harold de Fontenay. Cette planche fut découverte par ce dernier au milieu de débris de registres in-4° du seizième siècle, qui gisaient dans un corridor de l'Hôtel de ville d'Autun; elle mesurait 41 centimètres de hauteur sur 284 millimètres de largeur et comprenait seize cartes, dont quelques-unes, servant à renforcer le dos du volume, étaient gravement endommagées. Nous avons reproduit les plus intéressantes et les plus intactes de ces cartes; le dessin, comme on peut en juger, est d'une remarquable exécution.

VALET DE PIQUE SOUTENANT L'ÉCU DE BRETAGNE

COLLECTION DE M. DE FONTENAY, ÉPOQUE LOUIS XII

Dans une notice qu'il a publiée sur cette pièce, M. de Fontenay arrive à dater ce document d'une manière parfaitement rationnelle et que nous adoptons pleinement :

« Tous ces personnages à pied ou à cheval, sauf la dame de carreau, portent brodés sur la cotte d'armes, à l'endroit de la poitrine, un porc-épic couronné. Chacun sait que ce « petit gentil animal », comme dit Paradin dans ses *Devises héroïques*, avait été choisi pour emblème par Louis XII alors qu'il n'était encore que comte de Blois et duc d'Orléans, tandis que l'écu « d'argent semé d'hermines » qui accompagne les figures de Ponthus et Maugis sont les armoiries d'Anne de Bretagne, femme de Louis XII. Le nom de « Ponthus » est aussi une date; le roman intitulé : *Le très vaillant roi Ponthus, filz du roi de Galice, et la belle Sidoine*, était fort en vogue à la fin du quinzième siècle; il y eut deux éditions à Lyon, la première en 1480, la deuxième en 1500. La fabrication de ces cartes doit être comprise entre le 4 janvier 1499, date du mariage de Louis XII, et le 9 janvier 1514, jour de la mort de la reine Anne.

Nous avons reproduit, d'après Mlle Schreiber, dix cartes d'André Perrocet dont le nom a été relevé dans les *Nommées* de Lyon entre les années 1491 et 1524. La dynastie des Perrocet fut assez célèbre et produisit quelques maîtres cartiers; elle semble émigrée d'Avignon, où celui qui en fut le fondateur, Pierre Perrocet, vivait en l'année 1491. Les cartes que nous reproduisons sont particulièrement précieuses au point de vue de l'histoire de l'industrie cartière à Lyon, car on retrouve dans chacun des personnages tous les signes distinctifs

qui ont figuré sur les cartes éditées à Lyon jusqu'à la fin du dix-huitième siècle. Tel est, par exemple, le roi de cœur tenant le sceptre de la main gauche tandis que sur son poing droit se trouve un petit perroquet. La dame de cœur, représentée de profil, porte sa main droite en avant, semblant donner ses ordres ou répondre à quelque discours. Le valet de cœur, le poing gauche appuyé sur la hanche, tandis que de sa main droite il serre la hampe de sa hallebarde, semble monter bonne garde. La reproduction de M[lle] Schreiber a dû être considérablement réduite, et le procédé lithographique employé a certainement atténué quelque peu le caractère de ces belles cartes.





CARTES FRANÇAISES DE L'ÉPOQUE LOUIS XII
(BIBLIOTHÈQUE NATIONALE. — ESTAMPES)

Pour le milieu du seizième siècle, nous devons à l'obligeante communication de M. de Beaurepaire, l'éminent archiviste de la Seine-Inférieure, une planche de cartes très intéressante signée de Pierre Maréchal, cartier rouennais, dont nous avons retrouvé la trace en l'année 1567. Les personnages représentés ont encore un grand caractère et sont vêtus de somptueux vêtements qui ne sont pas sans présenter une grande analogie avec les cartes que nous avons signalées pour la fin du quinzième siècle. Certains personnages même, comme le roi de trèfle, par exemple, se trouvent avoir de nombreux points de ressemblance par leur attitude et les robes fleurdelisées dont ils sont couverts. Cette planche de cartes, qui fut découverte par M. de Beaurepaire dans une reliure de registre, est double, c'est-à-dire contient deux séries de figures parfaitement identiques : il manque les valets rouges pour compléter les figures nécessaires à deux jeux.

Sous le règne de Henri III, on a eu recours aux jeux de cartes pour propager les critiques dirigées contre le roi. Il existe encore au Musée de Berlin un jeu de cartes françaises dans lequel on peut voir le roi de France représenté avec un éventail à la main tandis que la reine porte le sceptre. Ce genre d'épigramme fut, paraît-il, fort peu goûté en haut lieu, car, le 15 janvier 1581, le Parlement de Paris rendit une ordonnance prohibant les caricatures et les pamphlets qui avaient pris naissance à la suite des troubles de la Ligue et dont les jeux de cartes étaient une des principales manifestations.



CARTES FRANÇAISES DE L'ÉPOQUE LOUIS XII
BIBLIOTHÈQUE NATIONALE. — ESTAMPES

Pour le dernier quart du seizième siècle, nous avons rencontré un jeu qui semble bien devoir être placé dans cette catégorie. Il présente un aspect tout à fait singulier et porte comme signature les initiales V G sur le valet de cœur et sur le valet de pique. Certains auteurs l'ont attribué à Vincent Goyrand, cartier lyonnais, qui vivait en 1581, et il est à remarquer que ce jeu, loin de présenter des emblèmes analogues à ceux qu'on rencontre dans les cartes contemporaines, semble plutôt avoir cherché à reproduire la mode de l'époque tout en la traitant d'une manière satirique. Les chapeaux et les manteaux des rois, les corsets et les jupes des dames sont, en effet, une exagération évidente des vêtements alors en usage. Les noms donnés aux rois sont : Salomon, Auguste, Clovis et Constantin ; ceux des dames sont : Elisabeth, Dido, Clotilde et Pantasilée. Pour les valets, nous retrouvons une division qui n'est pas sans exemple au seizième siècle; on voit, en effet, le valet de Cour, le valet de pied, le valet de





CARTES AU PORTRAIT ROUENNAIS

éditées par Pierre Marechal, à Rouen (1567)

(ARCHIVES DÉPARTEMENTALES DE LA SEINE-INFÉRIEURE)



CARTES LYONNAISES ÉDITÉES PAR ANDRÉ PERROCET (1491-1524)

(REPRODUCTION D'APRÈS Mlle CHARLOTTE SCHREIBER)

chasse et le valet de noblesse. Par une coïncidence curieuse, le graveur s'est attaché à donner à la plupart des rois les traits de Henri IV.

Il est à remarquer que presque tous les anciens jeux de cartes ont été découverts dans des reliures de livres. La raison de la présence de feuilles de cartes dans les reliures s'explique tout naturellement par ce fait que, pendant tout le seizième siècle, les maîtres cartiers étaient réunis à la corporation des maîtres papetiers relieurs et qu'il leur était permis de relier des registres de papier blanc. Dans ces conditions, il était tout naturel qu'ils employassent pour faire le carton de la couverture les feuilles de cartes qu'ils avaient sous la main et que, pour une raison ou pour une autre, ils n'avaient pu utiliser.

IV. — **Les jeux de cartes françaises au dix-septième siècle.**

1° **Cartes parisiennes.** — Les cartiers parisiens, toujours en avance sur leurs collègues de province pour apporter des changements dans leurs productions, éditèrent au commencement du dix-septième siècle des cartes dont les figures étaient revêtues suivant les modes de l'époque, abandonnant ainsi la raideur des attitudes propres aux productions des quinzième et seizième siècles.

Le premier exemple que nous trouvons pour cette époque est le jeu de Robert Passerel, maître cartier, qui exerçait son industrie dans la capitale en l'année 1622. Ces cartes sont évidemment des cartes de fantaisie : elles présentent un mélange de costumes conventionnels et d'autres établis suivant les modes alors en usage. Les rois, vêtus d'amples manteaux, portent bien encore quelques-unes des broderies que nous mentionnions pour le quinzième et le seizième siècle, mais les dames sont franchement vêtues suivant les modes du début du dix-septième siècle, caractérisées par la forme du corset et le grand col droit terminé par des dents. On remarquera la disproportion qui existe entre le valet de cœur et les autres valets, mais c'est là un fait assez commun aux époques suivantes. Les noms portés par les personnages sont : pour les rois, Alexandre, Ninus, Cirus Major et Jules César; pour les dames, Roxane, Pentasilée, Sémiramis, Pompée. Le valet de cœur porte le nom de l'éditeur, Robert Passerel, ainsi que son enseigne, *Aux armes du dauphin*, tandis que ses compagnons portent ceux de Renaut, Roger et Rolant.

Dans la seconde partie du dix-septième siècle, les maîtres cartiers parisiens éditèrent des cartes de fort petites dimensions. Les valets sont représentés vêtus de la culotte courte maintenue par une jarretière et chaussés de souliers aux talons bien accentués. Les enseignes, cœur, carreau, pique et trèfle, sont bien toujours en usage, mais le nombre de points donnant la valeur de la carte représente pour les cœurs des oiseaux, pour les carreaux des animaux, pour les trèfles des fleurs et pour les piques des attributs guerriers. Cependant cette disposition ne fut pas toujours générale et nous avons rencontré dans les cartons du cabinet des estampes, à la Bibliothèque Nationale, des cartes donnant la représentation suivante : pour les cœurs, des oiseaux; pour les carreaux, des fruits; pour les trèfles, des fleurs, et pour les piques, des animaux.



CARTES DE POINTS ORNÉES DE FLEURS, FRUITS, OISEAUX ET QUADRUPÈDES

Milieu du XVII[e] siècle

(BIBLIOTHÈQUE NATIONALE. — ESTAMPES)

[illegible] grev[illegible] est

[illegible] de [illegible] ent [illegible]
[illegible] ence [illegible]
[illegible] en [illegible] dans
[illegible] à [illegible] opération des
[illegible] registres de
[illegible] et qui [illegible] déployèrent pour
[illegible] ent sous l'empire

[illegible] en avance sur
[illegible] dans leurs pro-
[illegible] siècle des sectes dont
[illegible] abandonnant
[illegible] des quinzième et sei-

[illegible] qui est le jeu

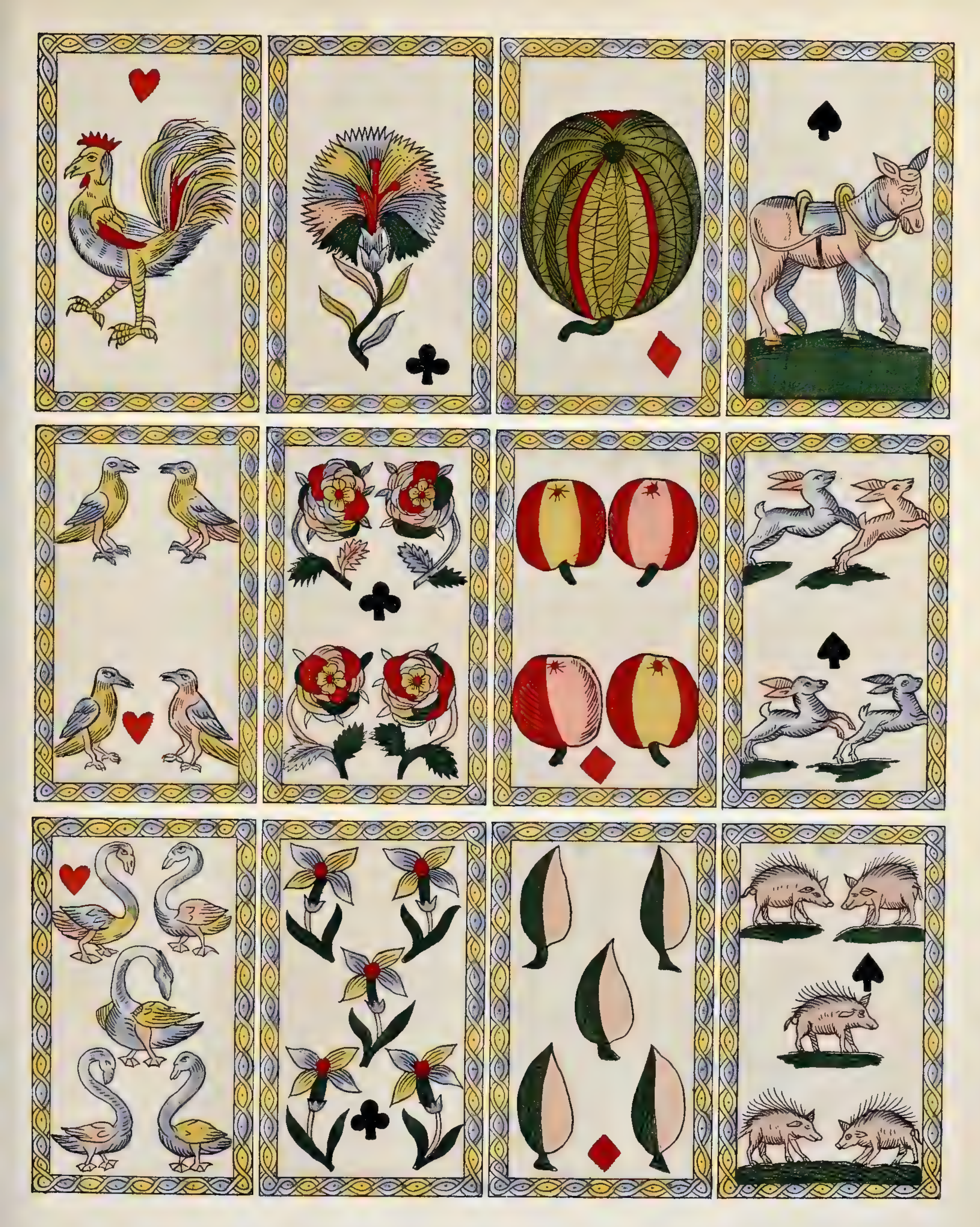
[illegible] Fontaine [illegible]

[illegible] le quinzième
[illegible] ent les modes
[illegible] et le grand

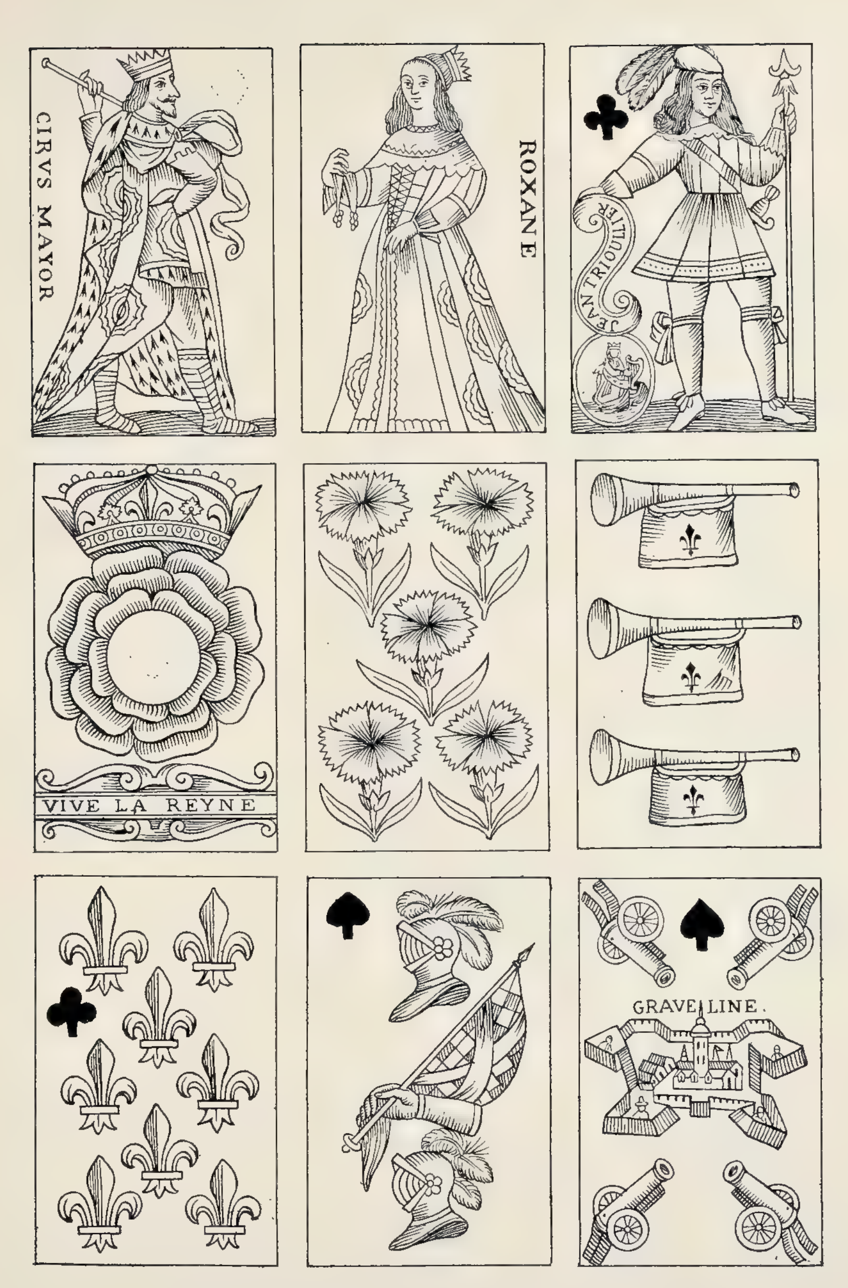
[illegible]

[illegible] pour

[illegible]



CARTES DE POINTS ORNÉES DE FLEURS, FRUITS, OISEAUX ET QUADRUPÈDES
Milieu du XVII[e] siècle
(BIBLIOTHÈQUE NATIONALE. — ESTAMPES)



CARTES D'UN JEU PARISIEN ÉDITÉ PAR JEAN TRIOULLIER (1681-1703)
(COLLECTION DU VICOMTE GROUVEL)

Pour la commodité des joueurs, les maîtres cartiers plaçaient au milieu de leurs attributs un petit cœur, carreau, trèfle ou pique suivant la circonstance, et quelquefois même ils ajoutaient un chiffre en caractères romains ou arabes indiquant la valeur de la carte.

Un des plus beaux jeux de cette espèce que nous ayons vus appartient à la collection bien connue de M. le président Dervillé. Les rois et les dames sont figurés par des personnages somptueusement vêtus, montés sur des quadriges dont les chevaux sont richement caparaçonnés. Les as forment de véritables trophées d'armes ou de drapeaux. La série pique est caractérisée par des armures, des représentations de batailles terrestres ou navales et par des places fortes formidablement armées pour la résistance. Les trèfles sont figurés par des fleurs, les carreaux, par des oiseaux ; malheureusement, la série de cœur est complètement absente. Les personnages ne sont désignés par aucun nom particulier.

Le Galant dupe

N. Arnoult fe.

A Paris chez N. Arnoult rue de la Fromagerie a l'Image S. Claude aux halles avec pri. du Roy 1688

Un cartier parisien qui vivait vers 1664, J. Leblond, édita un jeu dans le même goût mais dont les personnages, figurés debout, sont d'une conception beaucoup moins riche. Les as sont entourés d'ornements en forme de couronne composés soit de fleurs, soit, comme pour l'as de cœur, par quatre dauphins entrelacés. Les noms des personnages de ce jeu sont : pour les rois, Alexandre, Ninus, Cirus Major et Jules César; pour les dames, Rachel, Sémiramis, Hélène et Pirani; pour les valets, Rolant, Renaut et Roger, le valet de trèfle contient le nom du cartier Leblond, placé sur une banderole tenue en main par le personnage représenté.

Les as de ce jeu portent chacun une inscription, et ces inscriptions mises



CARTES A EMBLÈMES, DE FABRICATION PARISIENNE
éditées au milieu du XVIIe siècle
(COLLECTION DE M. LE PRÉSIDENT DERVILLÉ)



CARTES A EMBLÈMES, DE FABRICATION PARISIENNE
éditées au milieu du XVIIe siècle
(COLLECTION DE M. LE PRÉSIDENT DERVILLÉ)



CARTES D'UN JEU PARISIEN DE LA SECONDE PARTIE DU XVIIe SIÈCLE

(REPRODUCTION D'APRÈS LE RECUEIL DE Mlle CHARLOTTE SCHREIBER)

bout à bout dans l'ordre cœur, carreau, trèfle et pique, forment cette phrase : Vive le Roi, Vive la Reine, même l'Amour et la cour.

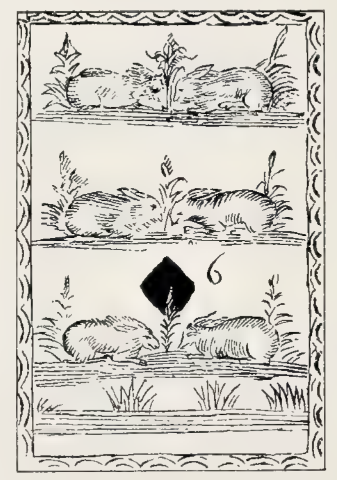


CINQ DE TRÈFLE FORMÉ D'ŒILLETS
JEU PARISIEN DU XVIIe SIÈCLE

François Deletre, qui exerça son industrie à Paris entre les années 1672 et 1698, édita lui aussi un jeu qui ne diffère du précédent qu'en ce que les rois et dames sont à cheval et que les as se trouvent placés entre deux petits personnages ou deux animaux ayant les attitudes de ceux que l'on rencontre dans les armoiries.

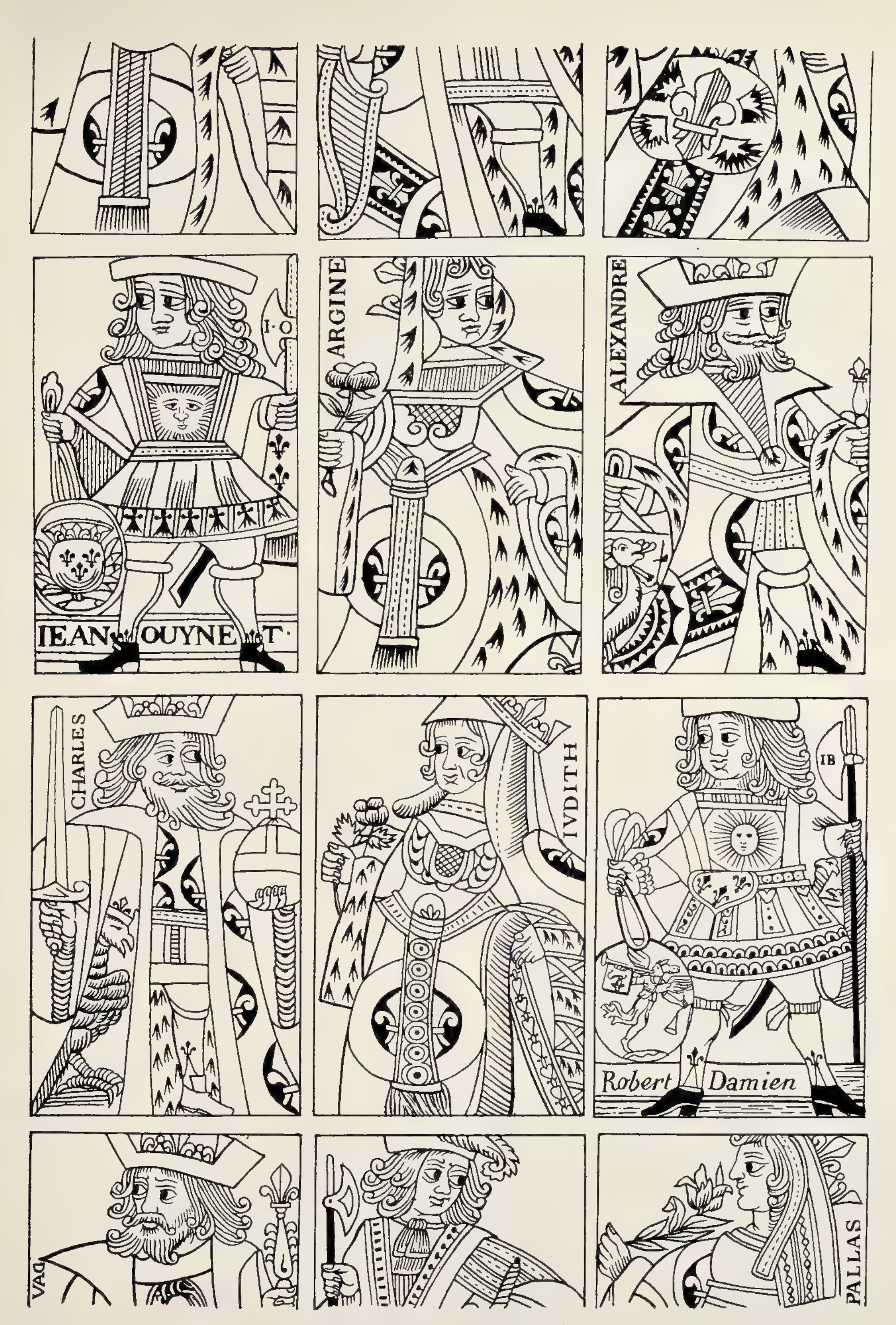
Les personnages de ce jeu portent les noms suivants : pour les rois, Priam de Troye, Annibal, Ménélaus, Scipion; les dames, Dido, Ecube, Cléopâtre et Hélène. Les valets sont dépourvus de noms, à l'exception du valet de trèfle qui porte celui de l'éditeur du jeu : François Deletre.

On pourrait citer encore nombre de jeux présentant les mêmes dispositions, mais nous nous contenterons de signaler celui de Jean Trioullier, cartier parisien, vivant entre les années 1681 et 1703. Les figures sont absolument semblables à celles du jeu de J. Leblond, mais les points présentent quelques modifications; c'est ainsi que les cœurs sont figurés par des trompettes munies de leurs draperies, les carreaux, par des ancolies; les trèfles, par des fleurs de lis, et les piques, par des armures et des armes. Le cinq de pique nous montre une place forte avec, au-dessus, le nom de Gravelines; il ne faut pas voir là autre chose qu'une commémoration de la prise de cette place par les armées de Louis XIV en 1658.



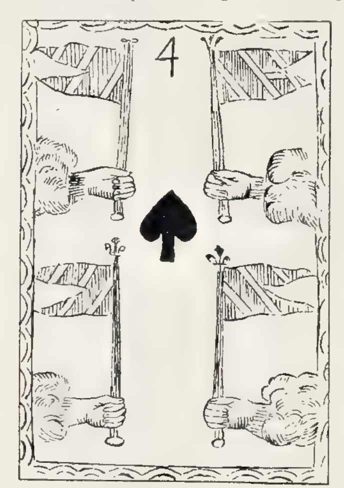
SIX DE CARREAU FORMÉ DE LIÈVRES
JEU PARISIEN DU XVIIe SIÈCLE

On ne peut pas reprocher au cartier, malheureusement anonyme, du curieux jeu d'Actéon de manquer d'imagination, car il nous a donné un jeu réellement intéressant à tous égards. La gravure en est remarquable et il a su se dégager des préjugés en honneur auprès de ses collègues, qui s'imposaient mutuellement la fabrication de portraits analogues. Cette circonstance ne nous rend plus le maître complètement anonyme, car pour éditer des portraits différents de ses collègues, il fallait qu'il fût un privilégié; il a même pris le soin de nous l'indiquer en plaçant son enseigne sur le valet de trèfle : il était cartier suivant la cour. Cette indication limite singulièrement le champ de nos recherches. Au dix-septième siècle, nous avons relevé le nom de trois de ces marchands privilégiés



CARTES AU PORTRAIT DE PARIS
ÉDITÉES PAR J. OUYNET ET ROBERT DAMIENS (1690-1700)
(COLLECTION HENRY D'ALLEMAGNE)

ayant le droit de prendre pour enseigne les armes de France, ce sont : Martin





QUATRE ET DIX DE PIQUE FORMÉS DE PAVILLONS ET DE HEAUMES
JEU PARISIEN DU XVIIe SIÈCLE

Huillart (1594-1615), Nicolas Matouzeau (1609-1622), Louis de la Rue (1663-1667).



HUIT DE CŒUR FORMÉ D'OISEAUX
JEU PARISIEN DU XVIIe SIÈCLE

Suivant une idée très ingénieuse, le maître qui composa ce jeu inscrivit à l'intérieur de chacune des enseignes un petit sujet fort agréablement traité. A l'intérieur des cœurs, nous voyons différents oiseaux présentant dans chaque point des attitudes différentes ; les trèfles sont réservés aux fleurs, tandis que les carreaux contiennent des fruits ou des céréales, et les piques abritent de petits animaux. On ne peut manquer de faire un rapprochement entre ces cartes et celles que nous avons étudiées plus haut. On peut même, peut-être, voir dans ces représentations les enseignes desquelles sont sorties celles de la fin du dix-septième siècle qui sont si variées.

Les personnages ont été également traités un peu en manière de caricature, et le plus remarquable est le valet de pique Actéon qui est représenté avec un bois de cerf sur la tête ; on sait que ce personnage fut ainsi affublé en punition d'avoir surpris Diane au bain. Les rois sont dénommés : Jupiter, Priape, Bacchus et Crésus ; les reines, Junon, Flore, Cérès et Diane ; les valets, Mercure, Esculape, Sylvain et Actéon.

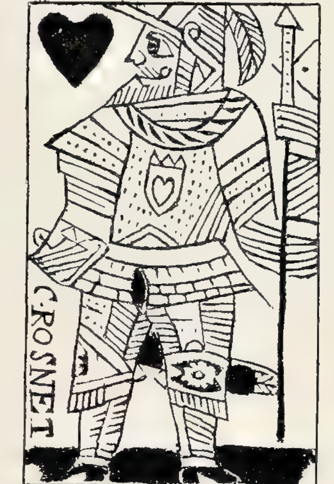




JEU DE CARTES AU PORTRAIT D'AUVERGNE, PREMIÈRE MOITIÉ DU XVIIe SIÈCLE
édité par J. Goyrand
BIBLIOTHÈQUE NATIONALE (ESTAMPES)

Pour le dix-septième siècle, il est peu de feuilles de moulage qui aient survécu ; nous avons cependant rencontré deux fragments en fort mauvais état, qui avaient été collés et contre-collés pour servir à un cartonnage. L'un de ces morceaux appartient à Jean Ouynet, qui avait débuté dans le métier à Rouen et était ensuite venu s'installer à Paris, tandis que l'autre était de Robert Damiens, cartier parisien, dont on retrouve la mention entre les années 1643 et 1702. Ces cartes sont grandes, bien gravées, et représentent, à très peu de détails près, le portrait qui fut adopté à Paris pendant le dix-huitième siècle. Nous ne croyons pas ces moulages antérieurs à 1690.

2° **Cartes au portrait d'Auvergne.** — Nous étudierons ensemble les deux planches au portrait d'Auvergne éditées par Jean Goirand et par Jean Volay, quoique ces deux moulages aient été gravés à une distance fort appréciable. Le jeu de J. Goirand remonte très certainement aux premières années du dix-septième siècle, tandis que celui de Jean Volay ne peut raisonnablement être placé que dans la dernière partie de ce siècle. En effet, si nous comparons un certain nombre de valets au portrait de Thiers, qui tous appartiennent à la seconde moitié du dix-septième siècle, nous remarquerons de nombreux points de similitude ; c'est pour cette raison que nous reproduisons ici les valets de cœur de J. Clave (Thiers, 1655-1661), de Delafont (Thiers, 1660) et de Chamborne (Thiers, 1681), puis le valet de carreau de G. Rivière (Thiers, 1680-1700), et enfin un valet de coupe de Person (Thiers, 1653-1668).



CARTE AU PORTRAIT D'AUVERGNE
ÉDITÉE PAR G. ROSNET, A LYON (1668)

Tous les signes caractéristiques se retrouvent dans l'une et l'autre des planches dont nous parlons. Le roi de cœur Charles est le seul qui porte une épée; les autres tiennent en main le sceptre, et le roi de trèfle tient, en outre, sur son poing gauche un petit perroquet. Les dames sont affublées d'un sceptre terminé par un fleuron ou par une fleur de lis : la dame de pique est toujours représentée, dans le portrait d'Auvergne, tenant sur l'avant-bras droit un petit chien; sa coiffure, en forme de filet, rappelle bien la mode du Moyen Age.

Les valets sont tous représentés comme des hommes d'armes, vêtus de leur cuirasse et appuyés d'une main sur leur hallebarde tandis qu'ils portent l'autre sur la poignée de leur épée. Au milieu de la cuirasse du valet de cœur est une sorte d'écusson représentant d'une manière emblématique une sorte d'armoirie. Le nom du cartier ou ses initiales sont inscrites sur chacun des valets.

En comparant la planche de J. Goirand avec celle de J. Volay, on voit que les cartes de la première sont sensiblement plus petites, mais elles sont aussi d'un travail plus soigné et d'une apparence plus agréable.

Les cartiers d'Auvergne éditaient encore un second patron pour l'exportation dans les provinces voisines ; au dix-huitième siècle, il devint le portrait

bordelais. Nous reproduisons deux planches de cette sorte de cartes, éditées l'une par Jean Volay et l'autre par Claude Astier; elles sont absolument semblables quant à l'attitude des personnages et remontent toutes deux à la seconde partie du dix-septième siècle. Ce portrait d'exportation est complètement différent du portrait régional : le perroquet du roi de trèfle et le petit chien de la dame de pique ont disparu, et les attitudes des personnages sont quelque peu changées. Les attributs du roi de cœur ne sont pas conservés, et l'épée de ce monarque a été remplacée par un sceptre. Les rois de carreau et de trèfle sont également munis du sceptre, tandis que le roi de pique brandit une hachette dans une attitude de combattant. Les reines ne portent plus le sceptre comme dans le premier portrait, cet emblème de la royauté a été remplacé par de magnifiques fleurs; leur coiffure est formée d'une sorte de draperie maintenue sur la tête par la couronne placée tout à fait en arrière.



CARTE AU PORTRAIT DE BORDEAUX
ÉDITÉE PAR PHILIPPE MONET A THIERS (1637-1683

Le valet de trèfle a encore le type traditionnel des cheveux nattés, et il est appuyé sur une sorte de bâton terminé par un cœur dans lequel se trouvent inscrites les initiales du graveur. Le valet de pique, représenté de face le poing sur la hanche, porte sur sa poitrine soit le lion des armes de Thiers, soit un semis de fleurs de lis. Les valets rouges, cœur et carreau, sont vus en demi-profil, l'un de face, l'autre de dos; on remarquera la manche très ample du valet de cœur qui semble inspiré du patron rouennais au seizième siècle.

CARTE AU PORTRAIT DE PROVENCE
ÉDITÉE PAR JEAN ROSNET, A LYON (1618-1668)
COLLECTION DE L'ABBÉ REQUIN

3° **Cartes au portrait de Lyon.** — Ainsi que nous le verrons au chapitre spécialement consacré à la fabrication des cartes à jouer à Lyon, le commerce de cette ville était très étendu. Non seulement les Lyonnais fournissaient de cartes toute la vallée du Rhône, mais aussi nombre de pays étrangers. Nous classerons les cartes éditées à Lyon pour la France en quatre patrons : l'un destiné à la région, un autre à la Provence, un autre au Dauphiné et le dernier à la Lorraine.

Nous donnerons comme type du portrait pour la région cette planche de cartes du commencement du dix-septième siècle, conservée à la Bibliothèque Nationale, qui possède de si nombreux points de ressemblance avec la planche



PLANCHE DE VALETS AU PATRON D'AUVERGNE, FIN DU XVIIe SIÈCLE

REPRODUCTION D'APRÈS LE RECUEIL DE Mlle CHARLOTTE SCHREIBER



CARTE AU PORTRAIT DE LORRAINE
ÉDITÉE PAR JEAN THIOLE, A LYON (1650-1658)

d'André Perrocet, publiée par Mlle Schreiber. Le nom du cartier a été buriné, malheureusement, et la seule inscription gravée que l'on rencontre est celle de « Carte fine », qui se trouve placée sur le valet de pique. Les figures, surtout pour les dames, sont beaucoup plus petites que dans la plupart des cartes du dix-septième siècle; les proportions sont cependant mieux gardées et le travail de hachures ne manque pas de finesse. On commence déjà à apercevoir sur ces cartes les emblèmes si caractéristiques des cartes lyonnaises, tels que le petit perroquet porté par le roi de cœur, la fleur de tournesol que tient la dame de carreau et la hache portée sur l'épaule par le valet de pique, auquel on ajoutera encore, au dix-huitième siècle, une pipe à la bouche.

Nous avons reproduit en une seule planche quelques types au portrait de Provence, sortant de plusieurs ateliers lyonnais, que nous devons à l'obligeante communication de M. l'abbé Requin, l'érudit archiviste diocésain d'Avignon. Sept de ces cartes sont de la fabrication de Jean-Baptiste Thiole, qui vivait à Lyon entre les années 1650 et 1658, tandis que les deux valets au même patron appartiennent respectivement à François Pauvret (Lyon, 1618-1621) et Julian Rosnet (Lyon, 1668-1685).

Il est curieux de faire observer avec quelle fidélité ce portrait s'est conservé pendant près d'un siècle, car, à l'exception de la dimension des cartes, il est presque impossible de trouver la moindre différence entre les valets de cœur. Nous relèverons dans cette planche un exemple de la copie, souvent mal comprise, des ornements des vêtements au quinzième et au seizième siècle; tel est sur la dame de pique le chardon caractéristique des époques précédentes, qui n'est plus figuré qu'à l'état embryonnaire.



CARTE AU PORTRAIT DE LORRAINE
ÉDITÉE PAR GEORGE BLATERON, A LYON (1668

Le patron du Dauphiné se trouve représenté dans nos reproductions par les cartes de Jehan Genevoy, cartier lyonnais, dont on retrouve le nom entre les années 1592 et 1610. Les figures des rois ne manquent ni de noblesse ni d'expression, et les broderies de leurs vêtements rappellent encore les riches étoffes de la Renaissance. Par contre, la dame, tenant en main une fleur rigide, semble avoir été inspirée par la mode nouvelle. Les valets de trêfle et de pique portent chacun une large banderole indiquant le nom du



JEU DE CARTES AU PORTRAIT DE LYON, COMMENCEMENT DU XVIIe SIÈCLE



JEU DE CARTES AU PORTRAIT DE LYON, COMMENCEMENT DU XVIIE SIÈCLE

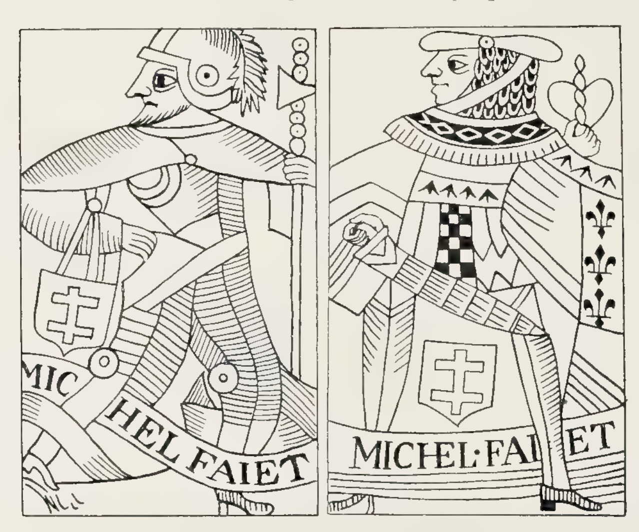
BIBLIOTHÈQUE NATIONALE (ESTAMPES)



CARTES AU PORTRAIT DE PROVENCE
ÉDITÉES PAR ANTOINE BONNIER, A MONTPELLIER (1703)
(COLLECTION PROSPER FALGAIROLLE)

maître cartier. Ces cartes ont été reproduites d'après deux feuilles de moulages trouvées dans une reliure de livre, et qui sont actuellement conservées au cabinet des estampes de la Bibliothèque Nationale.

La feuille de cartes qui se trouve dans le carton Kh 34ª du même dépôt public nous montre le portrait lyonnais pour l'exportation en Bourgogne, en Lorraine et en Flandre. Cette planche sort de l'atelier du sieur Reulieu et a été éditée vers la fin du dix-septième siècle. Les inscriptions dans le genre de celle qui est portée par la dame de carreau, « *Mais bien vous* », ne furent employées, en effet, que dans les dernières années du dix-septième siècle et jusqu'en 1716 à Lyon. Nous n'avons pu, malheureusement, rencontrer le nom de Reulieu dans les cartons des Archives de Lyon, mais nous pouvons rapprocher les productions de ce maître de celles de Michel Faiet. Elles sont contenues dans une feuille éditée par ce cartier et qui se trouve conservée aux Archives municipales de Lyon : ce document sert de chemise aux feuilles de moulages déposées par les divers fermiers ou régisseurs au dix-huitième siècle. M. Wiener possède également quelques cartes de ce même Michel Faiet, cartes qu'il a reproduites dans son intéressant travail sur l'industrie cartière en Lorraine. Les personnages de ces cartes sont vêtus d'habits richement fleurdelisés qui caractérisent bien l'époque que nous leur attribuons. Le valet de trèfle est coiffé d'un casque surmonté d'une grande plume, et cette particularité était très connue dans le commerce puisque les fabricants lyonnais avaient donné à cette sorte de jeu le nom bien caractéristique de « la plume à chapeau ».



CARTES AU PORTRAIT DE LORRAINE

VALET DE TRÈFLE ET VALET DE PIQUE ÉDITÉS PAR MICHEL FAIET, A LYON 1681

(COLLECTION LUCIEN WIENER)

En dehors des patrons que nous venons d'énumérer, les cartiers lyonnais éditaient encore des cartes spécialement en usage en Suisse et dans l'Empire. Nous ne parlerons ici que de ces dernières productions, les cartes suisses devant être étudiées en même temps que les cartes étrangères. Le patron édité pour les pays germaniques avec des enseignes françaises se rapproche beaucoup du patron pour l'exportation en Lorraine ; la seule distinction existe dans les attitudes des valets qui sont bien typiques. La planche de Claude Valentin (Lyon, 1650-1675),

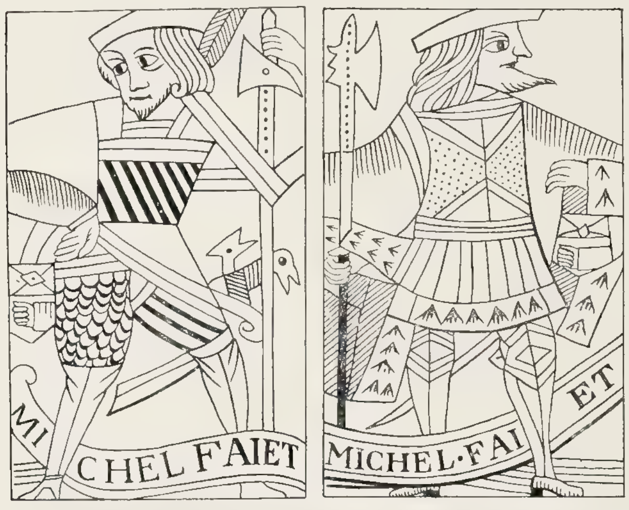


CARTES AU PORTRAIT DU DAUPHINÉ, ÉDITÉES PAR JEHAN GENEVOY, A LYON (1591-1597)

(BIBLIOTHÈQUE NATIONALE. — ESTAMPES)

que nous devons à l'obligeance de M. Figdor, nous donne une idée de ces sortes de cartes. Le dos du jeu de Claude Valentin, qui est dans un état de conservation parfait, a été employé à une époque postérieure pour composer un autre jeu dont les figures dessinées et peintes à la main sont d'une remarquable finesse et rappellent un peu, par leur disposition, certaines cartes à transformation que l'on rencontre si souvent au dix-huitième siècle.

4° **Cartes au portrait de Rouen.** — On sait que la ville de Rouen travaillait beaucoup pour l'exportation. Malheureusement nous ne possédons pas de documents nous indiquant, comme pour Lyon, les divers genres de cartes françaises éditées par les Rouennais. Un des types les plus marqués que l'on puisse citer, semble être celui des cartes de Charles Dubois (Rouen, 1659). Ces cartes, qui sont extrêmement étroites, 43 millimètres de largeur, étaient vraisemblablement destinées aux pays de langue allemande si l'on en juge par l'aigle à deux têtes que l'on trouve sur l'écu du roi de cœur et sur celui du roi de carreau. Au surplus, les valets eux-mêmes ont une allure tant soit peu germanique qui vient à l'appui de notre supposition. Les noms donnés aux figures sont : pour les rois, Julius César, David, Charles et Hector; pour les dames : Héleine, Bersabée, Thérèse et Pentaxlée. Les valets sont dénommés : Siprien Roman, Capita Fily, Capitane Taillant; le valet de trèfle, réservé pour la marque de l'éditeur, porte le nom de Charles Dubois.



CARTES AU PORTRAIT DE LORRAINE

VALET DE CŒUR ET VALET DE CARREAU ÉDITÉS PAR MICHEL FAIET, A LYON, 1681

COLLECTION LUCIEN WIENER

On sait qu'à la suite des mesures extrêmes prises par l'Hôpital Général pour s'assurer la perception du droit sur les cartes, la plupart des cartiers rouennais quittèrent la ville pour aller s'installer en Belgique, en Allemagne et en Hollande. En partant, ils emportèrent naturellement tous leurs procédés de fabrication en même temps que leurs moules, dont ils se servirent pendant de longues années. Ce patron avait acquis certainement une grande faveur, puisque, près de cent ans plus tard, nous le retrouvons encore édité par Nicolas Bodet qui exerçait son métier à Bruxelles entre les années 1743 et 1751. Nous reproduisons les figures d'un jeu de ce maître à titre de comparaison, car c'est



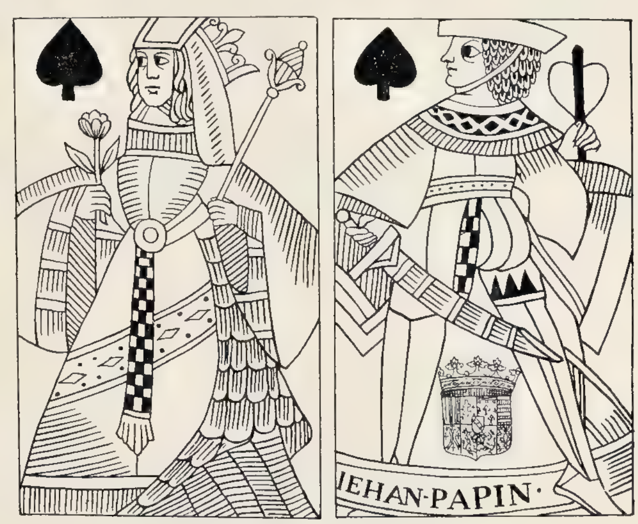


JEU DE CARTES ÉDITÉ PAR CHARLES DUBOIS, A ROUEN (1659)

BIBLIOTHÈQUE NATIONALE (ESTAMPES)

le meilleur exemple que l'on puisse donner pour montrer qu'il est impossible d'assigner une date exacte à des cartes à jouer en dehors des éléments de critique puisés à l'état civil des maîtres cartiers.

5° **Cartes au portrait de Lorraine.** — Ainsi que nous le verrons en étudiant la fabrication des cartes en Lorraine, les cartiers, en obtenant l'autorisation d'ouvrir des ouvroirs dans les villes du duché, avaient été priés d'éditer des cartes suivant le modèle lyonnais. Il n'est donc pas étonnant de trouver une frappante analogie entre les cartes de Jean Hémau, d'Epinal, et de Jean Papin de Nancy avec celles éditées par Michel Faiet et Reulien. Le dessin en est peut-être un peu plus sec et la gravure plus fine, mais l'aspect général des figures est absolument le même. On retrouve la même coiffure pour la dame de cœur, qui tient une fleur de tournesol dans la main. Le roi de pique a, comme attribut, une sorte de parchemin ployé, qui, dans d'autres circonstances, est remplacé par une carte à jouer. La grande plume du valet de trèfle est toujours disposée de la même façon. La différence la plus notable, dans le jeu de Jean Hémau, réside dans le valet de pique, qui n'est plus représenté avec des cheveux nattés. De plus, pour bien caractériser ses cartes, Jean Hémau a remplacé le sceptre des rois de cœur et de trèfle par la double croix de Lorraine et il a placé son enseigne entre les jambes du valet de pique et dans le cartouche que le valet de trèfle porte suspendu à son bras droit.



CARTES AU PORTRAIT DE LORRAINE
ÉDITÉES PAR JEAN PAPIN, A NANCY (1603)
(COLLECTION LUCIEN WIENER)

Il existe aux Archives départementales des Vosges une planche qui offre une grande analogie avec la planche de Jean Hémau; elle a été trouvée tout récemment dans la reliure d'un registre de l'état civil par M. Paul Chevreux, le distingué directeur du Musée départemental. On y rencontre les mêmes caractéristiques, les rois de cœur et de trèfle portent la croix de Lorraine à double branche, et les valets ont les mêmes attitudes. La seule différence consiste dans la gravure qui est un peu plus lourde que celle de Jean Hémau. Cette planche porte la signature de N. Adrian, cartier spinalien en 1624.

6° **Cartes au portrait du Dauphiné.** — La planche de cartes portant les

noms de Pierre et Jean Garet, que nous avons reproduite d'après M. Edmond Maignien, appartenait autrefois à M. Gariel, conservateur de la Bibliothèque de Grenoble. Cette planche reproduit d'une façon assez grossière le portrait de Dauphiné édité par les cartiers lyonnais au dix-septième siècle, et sa composition doit être placée dans la dernière partie de ce siècle, tant à cause des dates des deux maîtres éditeurs qu'en raison des inscriptions placées sur les valets rouges. Nous croyons que cette planche a été gravée au plus tôt vers l'année 1675, car ces sortes d'inscriptions ne se rencontrent guère que sur les patrons d'origine



CARTES AU PORTRAIT DU DAUPHINÉ
ÉDITÉES PAR JEHAN BOURLION, A GRENOBLE 1612-1623
(BIBLIOTHÈQUE NATIONALE. — ESTAMPES

lyonnaise et entre les années 1672, date de la surséance des droits sur les cartes, et 1716, époque à laquelle Nicolas de la Garde, en prenant possession de la ferme des cartes, réforma les moules mis en usage par ses prédécesseurs.

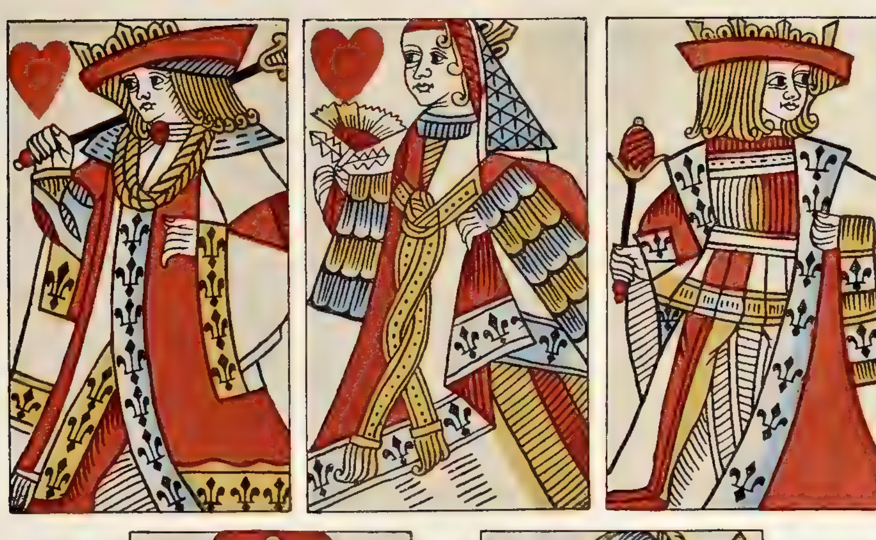
V. — Un jeu de fantaisie au dix-septième siècle.

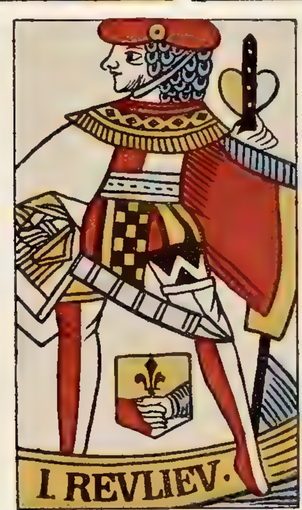
On conserve dans l'Œuvre de Papillon, au cabinet des Estampes de la Bibliothèque Nationale, une fort jolie planche de cartes dans laquelle l'artiste s'est efforcé d'allier en même temps le côté artistique et le côté historique. Bien que cette composition ait été placée dans l'œuvre du grand maître graveur, nous ne croyons pas cependant qu'il faille lui en attribuer la paternité. Ces cartes, en effet, sont évidemment inspirées de toutes ces suites géographiques et historiques qui furent si en honneur au milieu du dix-septième siècle et dont le graveur

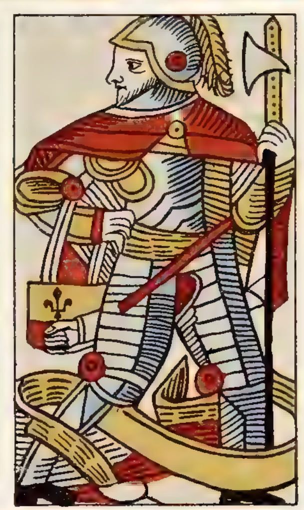


JEU DE CARTES AU PORTRAIT DE LYON POUR L'EXPORTATION, FIN DU XVII[e] SIÈCLE















JEU DE CARTES AU PORTRAIT DE LYON POUR L'EXPORTATION, FIN DU XVII[e] SIÈCLE

BIBLIOTHÈQUE NATIONALE (ESTAMPES)



CARTES AU PORTRAIT DU DAUPHINÉ
ÉDITÉES PAR JEAN ET PIERRE GARET, A GRENOBLE, VERS 1672
(REPRODUCTION D'APRÈS M. EDMOND MAIGNIEN)

en taille-douce, Du Val, fut un des principaux promoteurs. Du reste, cette





ROI ET DAME DE PIQUE DU JEU DE J. ROLICHON
(BIBLIOTHÈQUE NATIONALE. — ESTAMPES)

planche porte bien la caractéristique du siècle de Louis XIV, et de plus le nom du maître cartier qui l'a mise en service nous donne une date assez précise pour sa gravure. Jean Rolichon, en effet, était un des derniers descendants d'une vieille famille cartière de Lyon, où il vivait lui-même entre les années 1660 et 1674, c'est-à-dire antérieurement à l'époque de J.-B. Papillon.



VALET DE PIQUE DU JEU DE J. ROLICHON
(BIBLIOTHÈQUE NATIONALE. — ESTAMPES)

Les quatre parties du monde se trouvent représentées par chacune des quatre enseignes du jeu : les cœurs figurent l'Europe; les trèfles, le Nouveau-Monde; les carreaux, l'Asie, et les piques, l'Afrique.

Les personnages caractérisant l'Europe sont : Constantin et son épouse Fausta, tandis que le valet est Ablavius.

L'Amérique est représentée par Atabalipa, roi du Pérou en 1533, et issu de la célèbre race des Incas, par sa femme Titzala et par le valet Tepetipac.

L'Asie nous montre Cyrus et sa mère Mandane accompagnés du valet Araspe.

L'Afrique, nous donnant la représentation de personnages nègres, est figurée par Almanzor, premier ministre



CARTES D'UN JEU DE FANTAISIE
ÉDITÉ PAR JEAN ROLICHON, A LYON (1660-1674)
(BIBLIOTHÈQUE NATIONALE. — ESTAMPES)

d'Hescham II, calife de Cordou; par la reine Zaïde et par le valet Muhavia.

Tous ces personnages sont couverts de riches vêtements surchargés de broderies et leur attitude est des plus nobles. A l'intérieur des points, l'artiste a placé divers ornements que l'on rencontre si souvent au dix-septième siècle. Dans les cœurs se trouvent deux carquois placés en croix, tandis qu'un arc forme le fond. Dans les carreaux sont inscrits les emblèmes de la royauté : l'épée, le sceptre et la main de justice croisés et surmontés de la couronne royale.

Dans les piques se trouve représenté un trophée d'armes composé de cuirasse, de piques et de drapeaux.

VI. — Jeux de cartes françaises au dix-huitième siècle.

Lors de la réimposition du droit sur les cartes, en 1701, le fermier, pour réprimer dans la mesure du possible les fraudes qui se commettaient, et aussi pour obtenir une plus parfaite rentrée de l'impôt, obligea les cartiers à se servir des mêmes moulages dans chaque région. De ce fait, la France fut divisée en neuf sections ayant chacune leur patron propre; si d'une ville à l'autre de la région dans laquelle ils étaient employés, ces patrons offrent quelquefois une légère variante, ce n'est guère que dans l'ornementation des vêtements qu'on peut la constater, car le caractère général des personnages est parfaitement identique.

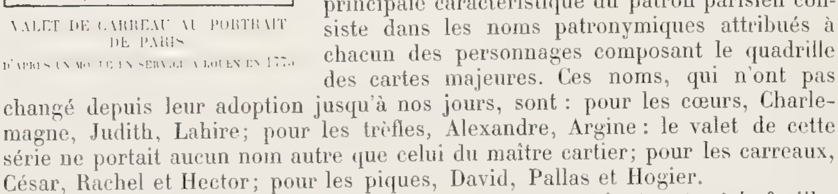


VALET DE CARREAU AU PORTRAIT DE PARIS

D'APRÈS UN MOULE EN SERVICE A ROUEN EN 1775

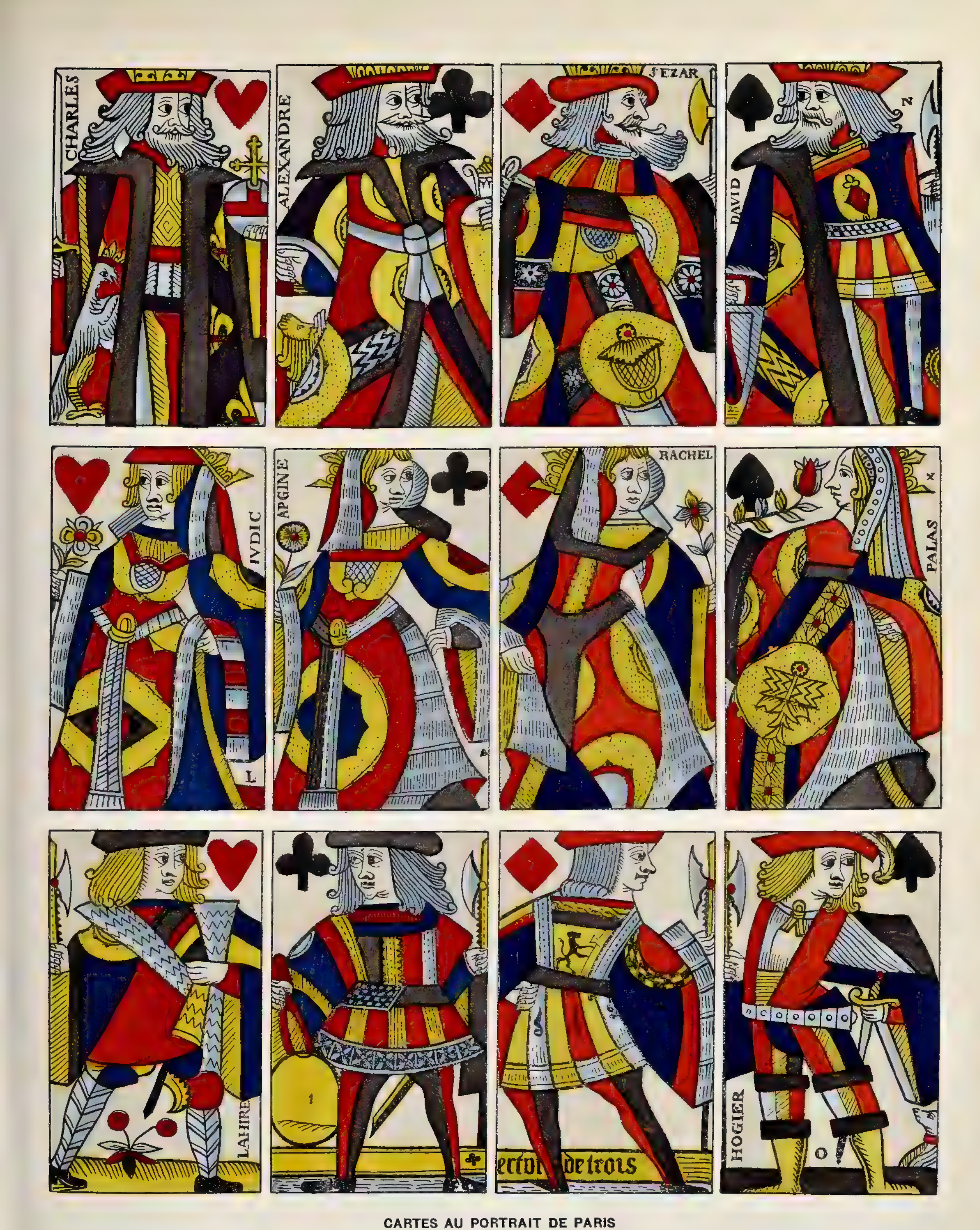
Ces neuf patrons qui se faisaient concurrence près des joueurs de notre pays étaient les suivants : les patrons de Paris, de Bourgogne, de Lyon, d'Auvergne, de Dauphiné, de Provence, de Languedoc, de Guyenne et de Limousin.

1° Cartes au portrait de Paris. — Le patron de Paris s'est constitué au dix-septième siècle, et la première représentation que nous ayons rencontrée est celle qui a servi à former le jeu sortant de l'atelier de maître Hector de Trois. Il est conservé aujourd'hui au cabinet des Estampes de la Bibliothèque Nationale (Kh 34ᵉ). La principale caractéristique du patron parisien consiste dans les noms patronymiques attribués à chacun des personnages composant le quadrille des cartes majeures. Ces noms, qui n'ont pas changé depuis leur adoption jusqu'à nos jours, sont : pour les cœurs, Charlemagne, Judith, Lahire; pour les trèfles, Alexandre, Argine : le valet de cette série ne portait aucun nom autre que celui du maître cartier; pour les carreaux, César, Rachel et Hector; pour les piques, David, Pallas et Hogier.



Ce patron, qui était tiré sur des moules comprenant vingt cartes à la feuille, était de beaucoup le plus répandu; on le trouve en effet reproduit par tous les cartiers des principales villes suivantes : Rouen, Caen, Rennes, Saint-Malo,





CARTES AU PORTRAIT DE PARIS

éditées par Hector de Trois, au milieu du XVII[e] siècle.

(BIBLIOTHÈQUE NATIONALE — ESTAMPES)

Brest, Morlaix, Nantes, Angers, Tours, Blois, Orléans, Troyes, Châlons, Valenciennes, Cambrai, Lille, Arras, Saint-Omer, Reims, Laon, etc.....

A partir de 1751, lors de l'autorisation donnée au roi de France par Stanislas, duc de Lorraine, de percevoir des droits sur les cartes fabriquées dans son duché, le régisseur imposa la fabrication des cartes au portrait de Paris aux cartiers de Nancy, Metz, Strasbourg et Epinal.

Les personnages composant le portrait de Paris se distinguent par leurs formes massives et aussi par certaines particularités qui les accompagnent. C'est ainsi que le roi de cœur, tenant d'une main le globe crucifer et de l'autre une épée, est accompagné de l'aigle impérial qui se trouve caché sous les plis de son ample manteau. Le roi de trèfle a près de lui un petit animal ressemblant à un lion. Le roi de carreau porte au milieu de son vêtement un écusson en forme de coquille dans lequel, au commencement du dix-huitième siècle, on avait inscrit une grosse fleur de lis : cet ornement, qu'on ne rencontre que sur les cartes au portrait de Paris, donna certainement l'idée des filigranes imprimés qui, à partir de 1746, furent placés sur toutes les cartes de fabrication française ainsi que nous le verrons à l'article spécialement réservé aux filigranes et marques de la régie. Le roi de pique est toujours appuyé sur une lyre.



VALET DE TRÈFLE AU PORTRAIT DE PARIS

ÉDITÉ PAR ÉTIENNE LE SIEUR, A TROYES (1722-1761)

Les reines, représentées la couronne fleurdelisée en tête, tiennent toutes une fleur dans la main, et la dame de pique, de même que le roi de carreau, voit son vêtement agrémenté d'un ornement en forme de coquille.

En ce qui concerne les attributs portés par les reines, nous devons remarquer toutefois qu'ils ne furent pas soumis à une règle générale. En effet, dans la seconde partie du dix-huitième siècle, les moules en service en Normandie et en Bretagne présentent la dame de trèfle avec un éventail à la main gauche, tandis que la dame de carreau tient dans la même main un sachet sur lequel est brodée une pensée. Au surplus, toutes les dames de trèfle émises sur les moules en service à Paris, à partir de 1751, furent elles aussi munies d'un éventail.

Le valet de pique, affublé d'un chapeau à plume, est toujours accompagné d'un petit chien dressé contre sa jambe gauche. Le valet de trèfle, appuyé sur une hallebarde, tient dans sa main droite le bluteau du maître cartier. Quant aux deux valets rouges, ils sont facilement reconnaissables; le valet de carreau est toujours vu de profil, la tête tournée à droite, tandis que le valet de cœur est vu de face. Le costume de ces deux valets consiste en un justaucorps assez long et laissant toutefois apercevoir le genou; les bas sont ornés d'une sorte de broderie montant jusqu'au mollet. Ils sont l'un et l'autre appuyés sur une hallebarde qu'ils tiennent de la main gauche.

Malgré les recherches les plus consciencieuses, nous n'avons pu rencontrer

les feuilles de moulage qui, au dix-huitième siècle, avaient dû être déposées au greffe du tribunal, conformément aux ordonnances. Nous avons bien retrouvé cependant dans le dossier G² 185, aux Archives Nationales, les lettres d'envoi accompagnant ces documents, mais malheureusement une seule de ces feuilles a subsisté, celle du nom de Jean Trioullier, dont le dépôt fut effectué le 10 juin 1765. Il est à supposer qu'à une époque plus ou moins éloignée, on n'a pas cru devoir attacher d'importance à ces feuilles de figures imprimées, et qu'elles ont été distraites des fonds où elles figuraient, pour être employées comme chemise et servir au classement d'autres documents d'archives, jugés plus dignes d'intérêt.



VALET DE TRÈFLE AU PORTRAIT DE PARIS

ÉDITÉ PAR CATERINOT, A ORLÉANS 177[illegible]

La dernière constatation de dépôt que nous ayons relevée est à la date du 24 septembre 1771. A cette époque, le sieur Charles Cambon, directeur du droit sur les cartes, demeurant à Paris, « à l'hôtel de la Régie des droits, Hôtel de la Force, rue des Balets, paroisse Saint-Paul », effectue la remise suivante, près du sieur Sébastien Bresson, « greffier des Commissions extraordinaires du Conseil, et, en particulier, de celle établie par arrêt du Conseil du 15 octobre 1757, pour juger en dernier ressort les contestations concernant la fabrication et le débit avec la Régie du droit sur les cartes » :

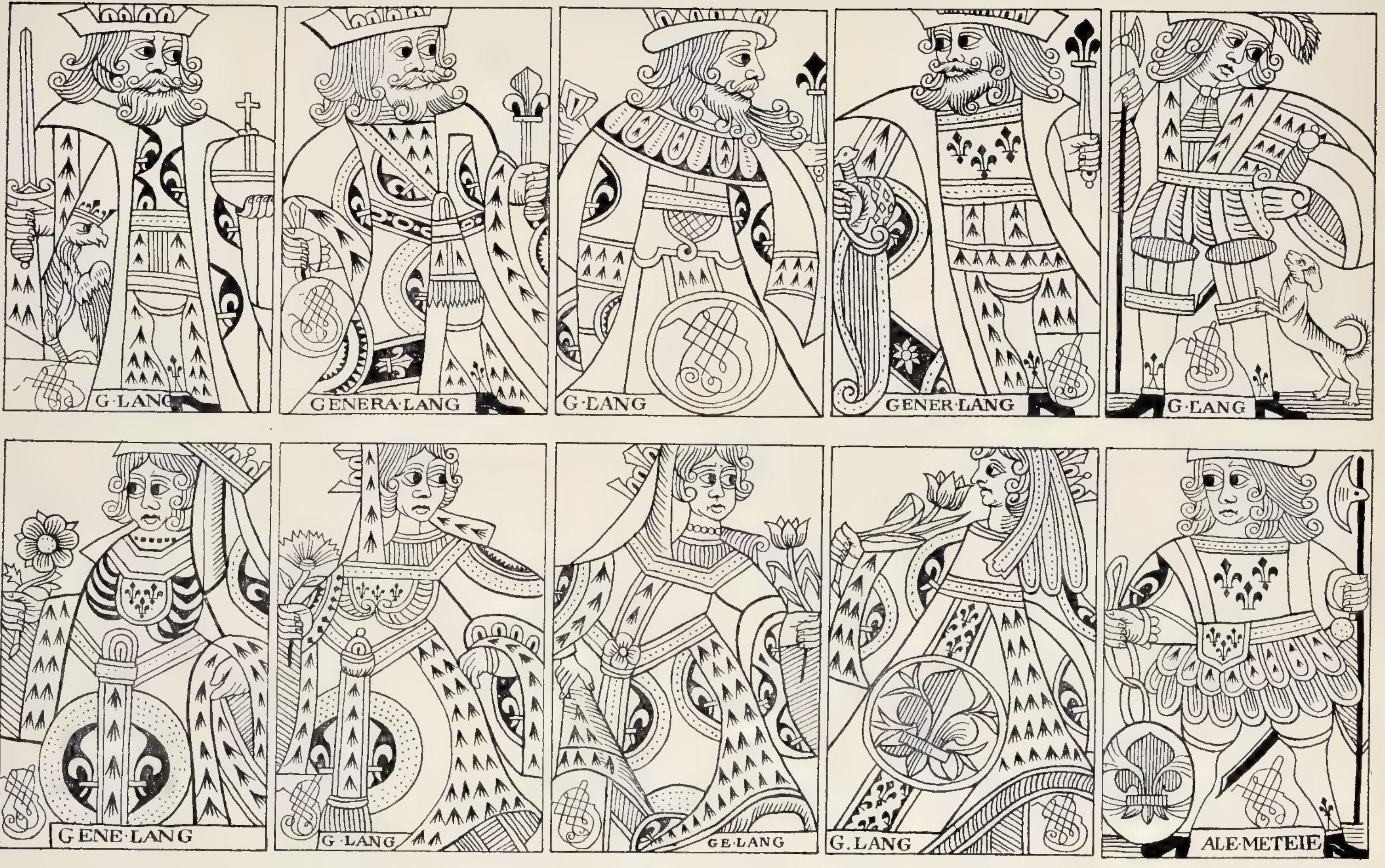
« 1° Neuf feuilles de moulages numérotées premières et suivantes jusques et y compris neuf, imprimées sur neuf moules en cuivre et vingt figures dont six pour les cartes de tête et trois pour les valets destinés pour l'usage des maîtres cartiers de Paris.

» 2° Une feuille numérotée 10, imprimée sur un moule de têtes à vingt figures dans chacune desquelles a été adopté un bluteau portant le nom du sieur Petit, nouveau fabricant, et aux deux valets de trèfle dudit moule la contremarque de ce cartier ayant pour enseigne la Cour royale et au pourtour ces mots gravés : « P. rue des SS. Pères », et au bas de deux figures gravées dans le milieu : « La Cour Royale ».

» 3° Une feuille numérorée 11, imprimée sur un moule de têtes à vingt figures au bas de chacune desquelles a été adopté un bluteau portant le nom du sieur L. Renault, nouveau maître fabricant, et aux deux valets de trèfle la contremarque dudit cartier ayant pour enseigne le duc d'Orléans, et au pourtour ces mots gravés : « Au duc d'Orléans ».

» 4° Une feuille numérotée 12, imprimée sur un moule de têtes à vingt figures sur lesquelles a été adopté un bluteau portant le nom de Chassonneris, nouveau fabricant, et aux deux valets de trèfle dudit moule la contremarque de ce cartier ayant pour enseigne « les Trois Rois ».

» Lesquelles feuilles en papier, au nombre de douze, sont demeurées annexées à la minute des présentes après avoir été signées et paraphées par Mᵉ Cambon et par nous greffier soussigné, pour y avoir recours si besoin



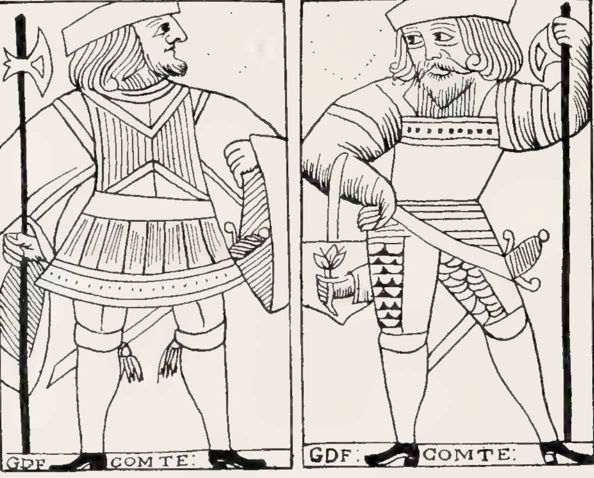
CARTES A JOUER AU PORTRAIT DE PARIS

PORTANT LA MARQUE DE LA FERME DU DROIT DE 1716 A 1719, D'APRÈS UN MOULAGE EN SERVICE DANS LA GÉNÉRALITÉ DE LAON

(BIBLIOTHÈQUE NATIONALE. — ESTAMPES)

est et servir de pièces de comparaison et de conviction dans les cas de *contrefaction.* »

2° **Cartes au portrait bourguignon.** — Le portrait bourguignon, qui fut adopté par les cartiers de Dijon, de Besançon et de Salins, n'est qu'une reproduction de ce fameux jeu que les Lyonnais exportaient, au dix-septième siècle, en Bourgogne, en Lorraine et en Flandre, et auquel, avons-nous vu, ils donnaient le nom de « la Plume à Chapeau ». C'est ce portrait aussi que les Lorrains éditèrent jusqu'en 1751. La seule différence bien appréciable entre les deux moulages, c'est que les Bourguignons n'ont pas suivi les mêmes règles dans la répartition des enseignes sur les cartes de figures.



CARTES AU PORTRAIT DE BOURGOGNE (GÉNÉRALITÉ DE FRANCHE-COMTÉ ÉDITÉES PENDANT LA PÉRIODE D'IMPOSITION COMPRISE ENTRE 1701 ET 1719

(COLLECTION G. MARTEAU

Dans les feuilles de moulages qui furent déposées au bureau de la subdélégation des finances à Besançon, en 1746, et à Dijon, en 1752, que nous avons eu le bonheur de retrouver et de reproduire ici, on remarquera la forme trapue des personnages. Cette particularité est due au calibre des cartes qui étaient tirées sur des moules à vingt-quatre cartes dans la généralité de Dijon. A Besançon et à Salins, quoique les moules fussent établis à vingt cartes, les dimensions étaient absolument les mêmes quant à la largeur, mais elles étaient de 4 millimètres moins hautes.

Il est bon de noter également que les attitudes des sujets dans les deux moulages sont absolument semblables, et que les différences entre eux portent surtout sur l'ornementation des vêtements. Dans le moulage de Besançon, le valet de carreau n'a pas encore la belle barbe en pointe de son collègue dijonnais; la dame de carreau a encore conservé l'ancienne légende du patron lyonnais; mais ces exceptions n'existèrent pas longtemps, car, en 1754, les deux moulages étaient absolument semblables.

Les rois portent de larges couronnes, ne comprenant pas moins de cinq fleurons; et les bordures de leurs amples vêtements sont garnies d'hermines; tous, sauf le roi de trèfle, sont munis d'un sceptre fleurdelisé ou tout au moins fleuronné. Le roi de cœur a cette particularité de porter sur la poitrine une sorte de boucle donnant la représentation de la couleur qui lui est attribuée.



[illegible] ction dans les cas de *con-*

[illegible] Le portrait bourguignon, qui fut [illegible] n'est qu'une reproduction [illegible], au dix-septième siècle, en [illegible], avons-nous vu, ils donnaient le [illegible] aussi que les Lorrains édite[illegible] entre les deux moulages, [illegible] règles dans la répartition des enseignes sur les cartes de figures.

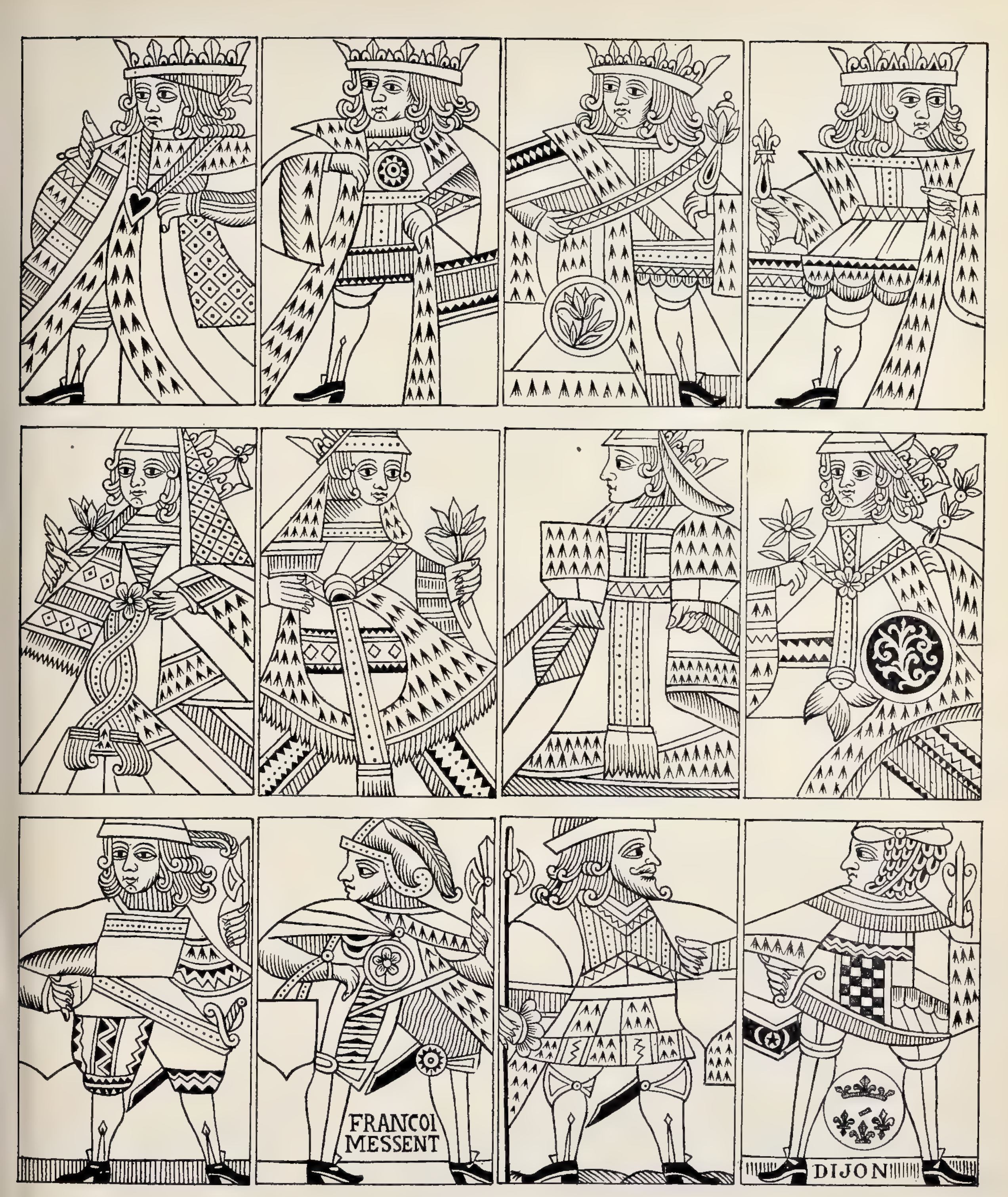
Dans les feuilles de moulages qui [illegible] déposées au [illegible] de la subdélégation des finances à Besançon, en 1746, et à Dijon, en 1752, que nous avons eu le bonheur de re[illegible] et de reproduire ici, on remarquera la forme tra[illegible] [illegible] quatre [illegible] dans la généralité de Dijon. A Besançon [illegible] Sa[illegible], quoique [illegible] cartes, les dimensions [illegible]

Il est [illegible] dans les deux moulages [illegible] sur l'[illegible] de Besançon [illegible] valet [illegible] mais [illegible]

Les [illegible] ne comprennent [illegible] moins de cinq [illegible] d'hommes; [illegible] une [illegible] représentation de la [illegible]



JEU DE CARTES AU PORTRAIT DE PARIS
d'après un moulage déposé par Trioullier en 1773
(ARCHIVES NATIONALES, G[2] 185)



CARTES AU PORTRAIT BOURGUIGNON

D'APRÈS UN MOULAGE MIS EN SERVICE PAR LA RÉGIE DU DROIT SUR LES CARTES EN 1752

(ARCHIVES DÉPARTEMENTALES DE LA CÔTE-D'OR)

Les reines, sauf celle de carreau, sont représentées une fleur à la main et sont vêtues d'amples vêtements brodés.



VALET DE TRÈFLE AU PORTRAIT BOURGUIGNON

ÉDITÉ PAR CHENEVET, A DIJON 170[illegible]

Le valet de cœur est seul vu de face, et le valet de trèfle porte, attaché au bras par une courroie, un écusson destiné à recevoir le bluteau du maître cartier. Le valet de pique est du type aux cheveux nattés, et porte entre les jambes le nom de la ville où les cartes sont fabriquées.

Outre ce portrait, nous avons retrouvé aux Archives départementales de la Côte-d'Or un portrait bourguignon pour l'exportation. Les attitudes des personnages rappellent les types adoptés dans le portrait pour la région, mais la gravure est beaucoup plus chargée. Les ornements que l'on relève sur les habits sont composés alternativement d'hermines et de larmes, telles que l'on en voit apparaître déjà dans quelques cartes du Lyonnais et de l'Auvergne pendant le dix-septième siècle.

Les rois portent des sceptres richement ouvragés, à l'exception toutefois du roi de carreau qui tient à la main une carte de cette couleur.

Les reines portent, comme dans le portrait pour la région, une coiffure bien caractéristique. Celles de pique et de trèfle ont sur le front une pièce d'étoffe rectangulaire, probablement très empesée, ayant l'aspect d'une plaque de carton, tandis que la couronne royale semble être placée en équilibre sur l'arrière de la tête; un voile attaché à la première partie de la coiffure retombe sur les épaules.



VALET DE PIQUE AU PORTRAIT DE BOURGOGNE

ÉDITÉ À NANCY DANS LA PREMIÈRE PARTIE DU XVIIIe SIÈCLE

La dame de carreau est vêtue, comme dans le jeu pour la région, de ces sortes de *mahoitres*, si en honneur au quinzième siècle; elles étaient destinées à donner une forme bien carrée aux épaules.

Le valet de cœur, vu de face, est coiffé d'un feutre à larges bords relevés; il porte la main gauche sur la garde de son sabre, tandis que de l'autre il maintient la hampe d'un drapeau sur lequel est figurée l'aigle à deux têtes. Le valet de trèfle, coiffé également d'un feutre relevé d'un seul côté, est appuyé sur une hallebarde et tient dans sa main droite une trompette décorée d'un morceau d'étoffe sur lequel se retrouve l'aigle à deux têtes. Le valet de carreau porte un chapeau rond et tient d'une main une hallebarde, tandis que de l'autre il saisit



CARTES AU PORTRAIT DE LYON

D'APRÈS UN MOULAGE MIS EN SERVICE PAR LE FERMIER EN 1711

(ARCHIVES MUNICIPALES DE LYON)

la poignée d'un sabre. Le valet de pique, du type aux cheveux nattés, tient de la main gauche un bâton surmonté du petit fer où sont placées les initiales du graveur; entre ses jambes, on retrouve l'écusson pointu contenant l'aigle à deux têtes.

G.DELYON.N.6

ROI DE PIQUE AU PORTRAIT DE LYON

MOULAGE DE 171[illegible]

3° **Cartes au portrait de Lyon.** — Au dix-huitième siècle, le portrait lyonnais, dans sa forme générale, diffère peu du patron usité au seizième et au dix-septième siècle pour la région et la ville de Lyon. Le moulage déposé par le fermier du droit en 1706, et qui porte le nom du maître Nicolas Dody, nous rappelle bien, en effet, les personnages dessinés par André Perrocet dont nous avons parlé en étudiant le seizième siècle. Ce sont les mêmes attitudes des rois qui portent le sceptre fleurdelisé; le petit oiseau qui se trouve placé sur le poing du roi de cœur est aussi fidèlement reproduit. Les dames de cœur et de pique possèdent également le sceptre, tandis que la dame de carreau tient une fleur; la dame de trèfle est dépourvue d'attributs. Toutefois ce dernier personnage est accompagné de l'inscription : *Mais bien vous.*

Le valet de trèfle est vu de face la main gauche appuyée sur un bâton, tandis que le valet de pique, portant une sorte de casque à visière, est armé d'une hache sur le fer de laquelle sont placées les initiales du graveur.

Ce portrait fut usité dans la contrée lyonnaise jusque vers le milieu du dix-huitième siècle, à cette différence près que, à partir de l'année 1711, on mit une pipe dans la bouche du valet de pique, et qu'en 1716 on supprima l'inscription portée par la dame de trèfle. Remarquons, en passant, que sur le portrait destiné à l'exportation en Lorraine et en Bourgogne cette inscription avait été placée sur la dame de carreau.

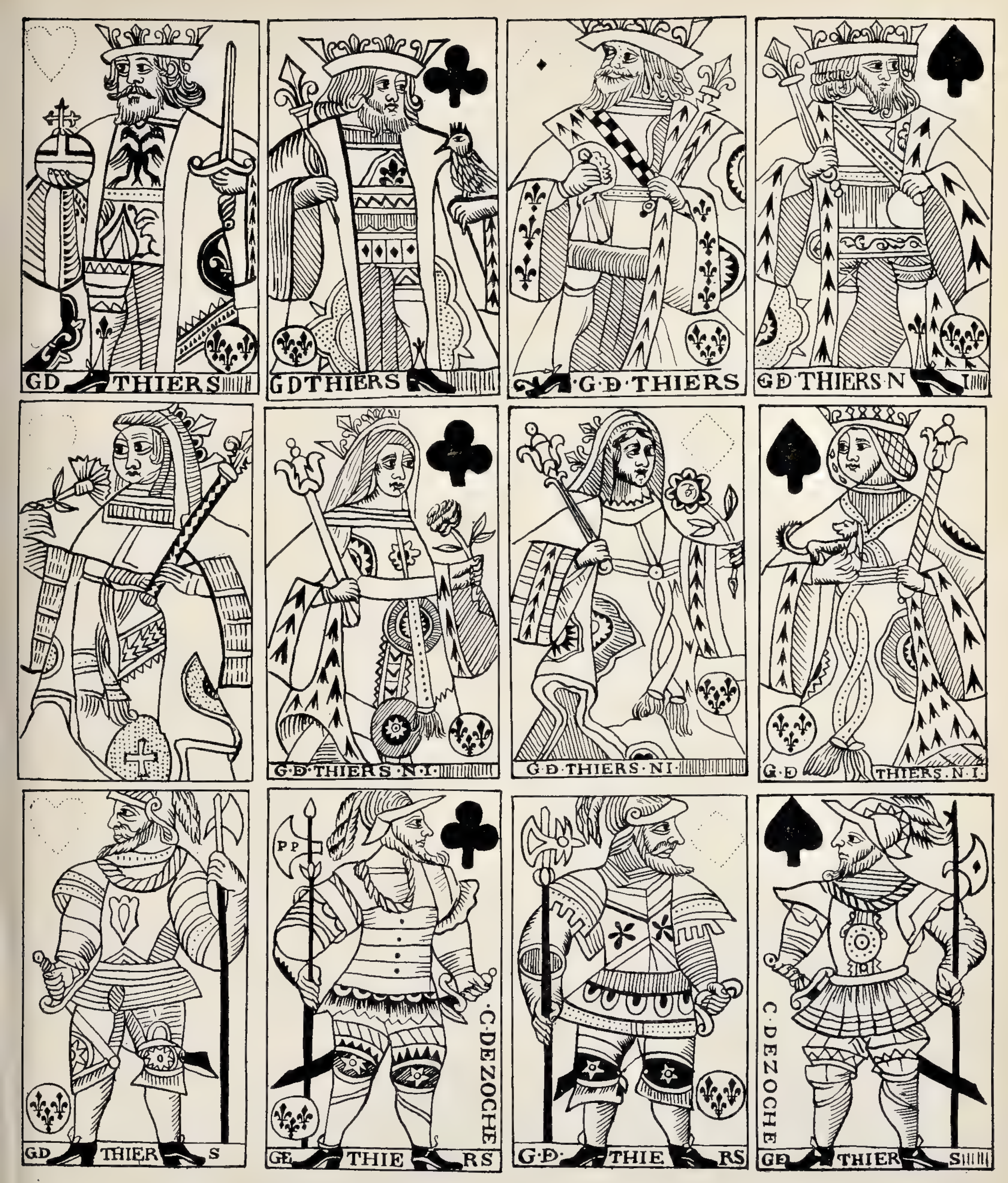
Dans une feuille de moulage déposée en 1715 au bureau du greffe de la police de Lyon et portant le nom de Chavarot, le valet de pique, au lieu d'une pipe, tient à la bouche une superbe rose. C'est la seule variante que nous ayons rencontrée.



VALET DE TRÈFLE AU PORTRAIT DE LYON

MOULAGE MIS EN SERVICE EN 1760

Le portrait lyonnais de 1751 est un peu plus petit que le précédent, mais les attitudes des personnages sont à peu près les mêmes. Le roi de trèfle, cependant, a été agrémenté d'un globe crucifer, et tous les rois portent le sceptre fleurdelisé. Les reines ont été privées de cet attribut, qui se trouve remplacé par des fleurs, tandis que dans la main restée libre elles tiennent un éventail.



CARTES AU PORTRAIT D'AUVERGNE, ÉDITÉES SUR LE MOULAGE DE 1701-1702

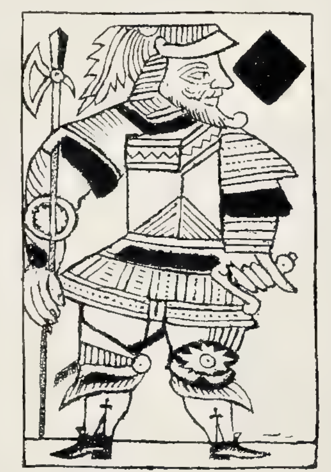
(COLLECTION DE M. PROSPER FALGAIROLLE)

Le valet de trèfle est coiffé d'une sorte de tricorne; il tient de la main gauche une lance, tandis que son bras droit est protégé par un bouclier. Le valet de pique conserve les mêmes attributs et les mêmes attitudes que nous avons déjà signalés : sa pipe, tout empanachée par la fumée qui s'en dégage, et la hache qu'il porte sur l'épaule.

VALET DE PIQUE AU PORTRAIT D'AUVERGNE
MOULAGE MIS EN SERVICE EN 1703
(COLLECTION PROSPER FALGAIROLLE)

4° **Cartes au portrait d'Auvergne.** — Le modèle du patron d'Auvergne que nous avons reproduit pour le commencement du dix-huitième siècle est celui du cartier Dezauches, qui fut exécuté dès les premiers mois de la réimposition des droits, à la fin de 1701 ou au commencement de 1702, en tout cas sous le bail de Barbier, puisqu'il porte le numéro 1. Nous ne voulons pas faire une nouvelle description des figures de ces cartes, car elles se rapportent d'une manière tout à fait identique à celles qui furent éditées au dix-septième siècle par Jean Volay.

Pour la seconde partie du dix-huitième siècle, nous avons reproduit les figures d'un jeu de P. Place, cartier à Thiers, en 1760. Ce jeu était imprimé en bleu, et le dessin en était aussi grossier que la gravure en était mauvaise. On retrouve sur ces cartes les mêmes attributs que sur les jeux précédents, mais ils sont complètement défigurés, notamment le petit oiseau du roi de trèfle qui se transforme en un petit quadrupède, et le petit chien de la dame de pique, qui disparaît au point que l'on n'en aperçoit plus guère que les pattes.



VALET DE CARREAU AU PORTRAIT D'AUVERGNE
FIN DU XVIIIe SIÈCLE

Les valets sont toujours les mêmes hommes d'armes, couverts de leur cuirasse et coiffés de casques d'où pendent de longues plumes.

Le portrait d'Auvergne, édité sur des moules de vingt cartes à la feuille, était usité dans les villes de Thiers, Clermont et Le Puy.

5° **Cartes au portrait de Dauphiné.** — Nous ne possédons pas de patron complet de Dauphiné pour le dix-huitième siècle; nous avons pu simplement retrouver deux valets de pique, l'un de Christofle Bertoin et l'autre de Jacques Coissieu, tous deux habitants de Romans, ainsi qu'un valet de cœur anonyme. Toutefois ces éléments nous permettent de les comparer utilement à la planche de Jehan Genevoy, du premier quart du dix-septième siècle, et de constater que le type s'est conservé

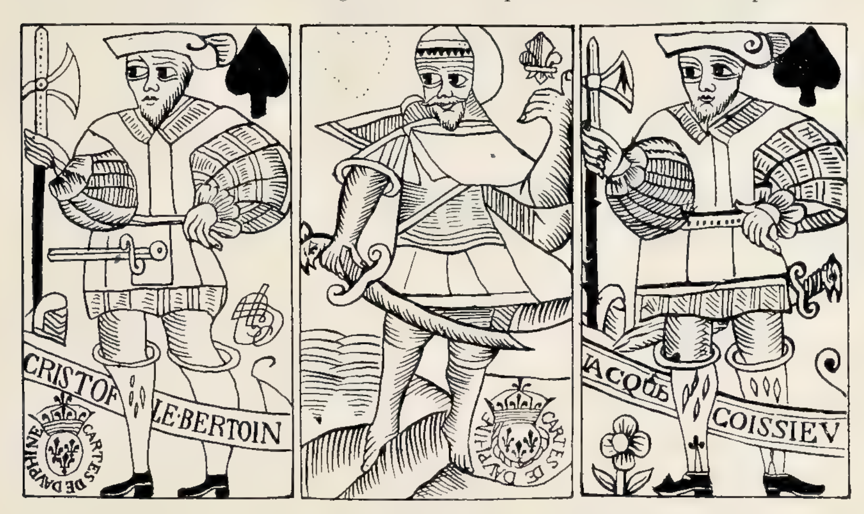


JEU DE CARTES AU PORTRAIT [illegible]



JEU DE CARTES AU PORTRAIT D'AUVERGNE POUR L'EXPORTATION
édité par Jean Volay à Thiers (XVIIe siècle)
BIBLIOTHÈQUE NATIONALE (ESTAMPES)

intact depuis cette époque; seules les dimensions des cartes se trouvent assez sensiblement restreintes, et la gravure a été beaucoup simplifiée depuis le dix-septième siècle. En comparant les cartes de Jacques Coissieu et celles de Jean et Pierre Garet, on voit que beaucoup de parties du costume, qui dans ce dernier sont couvertes de hachures, ont été laissées en blanc dans les cartes du dix-septième siècle, par raison d'économie très probablement. Il est à remarquer, pour les cartes de Dauphiné, qu'au moment du bail de Nicolas de La Garde elles portent, outre le paraphe du fermier, un petit écusson fleurdelisé surmonté de la couronne fermée avec en exergue cette inscription : « Cartes de Dauphiné ».



CARTES AU PORTRAIT DU DAUPHINÉ
ÉDITÉES A ROMANS PAR BERTOIN, ENTRE 1715 ET 1719, ET COISSIEU (1725-1743)

Le type général du patron de Dauphiné s'est conservé dans ce pays jusqu'à la fin du dix-huitième siècle, et il n'a été remplacé que par le portrait général unifié vers 1780. Le portrait dauphinois était édité par les maîtres cartiers de Grenoble, Romans et Valence.

6° **Cartes au portrait de Provence.** — Les cartes de ce portrait dérivent d'une manière évidente des cartes qui, au dix-septième siècle, étaient fabriquées à Lyon et destinées à l'exportation en Provence. Au moment de la réimposition des droits en 1701, le fermier ayant constaté que ce portrait était le plus universellement employé dans le pays, l'imposa à tous les maîtres cartiers de la région, et il persista d'une manière intacte jusqu'en 1779.

Dans le portrait provençal, le roi de cœur tient une sorte de petit oiseau bizarrement couronné; le roi de trèfle est armé d'une hachette, sur le fer de laquelle on voit une fleur de lis; le roi de carreau porte un sceptre extrêmement mince terminé par un gros fleuron, et le roi de pique, vu de profil, porte sur l'épaule l'emblème de sa dignité.

La principale caractéristique des cartes au portrait provençal est l'attitude et le costume de la dame de cœur, qui porte sous ses vêtements une armure formée d'écailles superposées que l'on aperçoit au bras et aux jambes. Le corps, violemment rejeté en arrière, se porte d'une manière très sensible sur la jambe gauche.

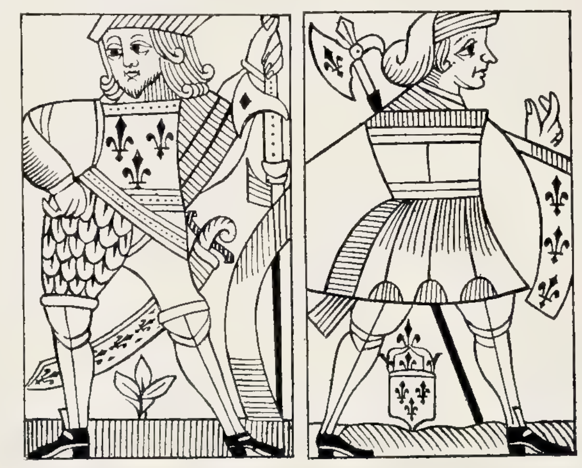




CARTES AU PORTRAIT DE PROVENCE
EDITÉES PAR J.-J. REVEST, A AVIGNON, 1707
(COLLECTION PROSPER FALGAIROLLE)

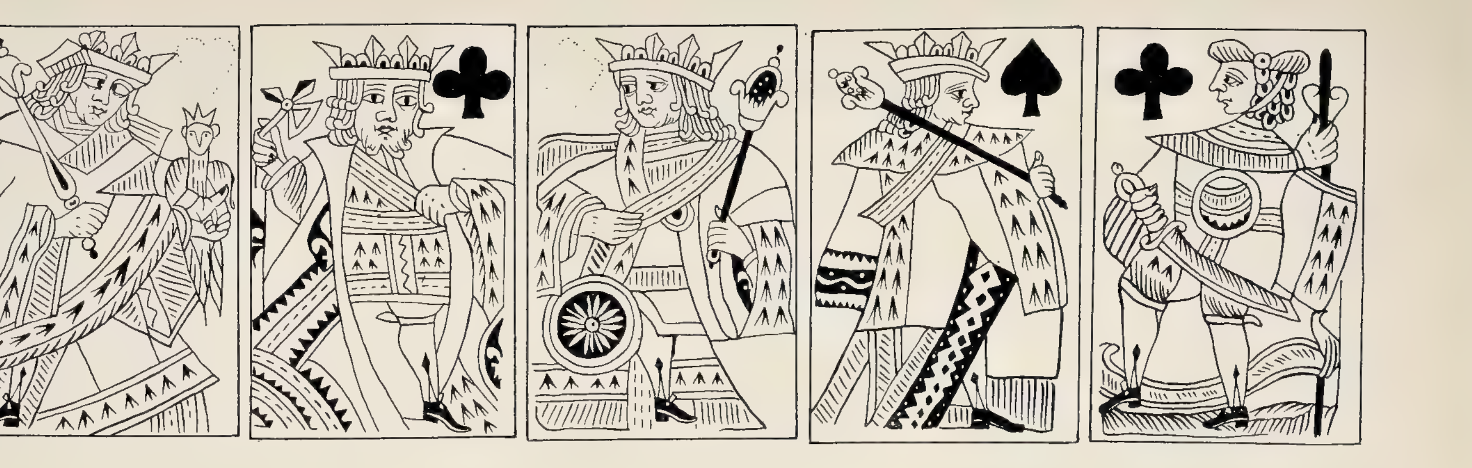
La dame de trèfle tient à la main une fleur de tournesol, ainsi que la dame de pique; la dame de carreau est vêtue d'une robe dont les manches, de forme cylindrique, enveloppent les bras comme dans une sorte de large anneau.

Le valet de cœur seul est vu de face et est figuré un poing sur la hanche, il s'appuie de l'autre côté sur une hallebarde; les valets de trèfle et de pique sont figurés avec des cheveux nattés et portent entre leurs jambes l'inscription du nom du maître cartier; le valet de carreau, qui se présente de dos, est vêtu d'un justaucorps, muni de larges manches flottantes, et coiffé d'une sorte d'étoffe roulée plusieurs fois sur elle-même.



VALETS DE CŒUR ET DE CARREAU AU PORTRAIT DE PROVENCE 1752
ARCHIVES MUNICIPALES DE TOULON

Nous avons pris comme type du portrait provençal un fragment de feuille de Dreveton l'aîné, cartier à Aix-en-Provence, entre les années 1695 et 1738. Cette planche, qui nous a été communiquée par M. Jacquemin, archiviste départemental à Aix, est malheureusement incomplète; nous avons emprunté les deux valets rouges à une feuille d'un patron à peu près









CARTES AU PORTRAIT DE PROVENCE

D'APRÈS UN MOULAGE MIS EN SERVICE PAR LA RÉGIE DU DROIT SUR LES CARTES A MONTPELLIER, EN 1752

(COLLECTION PROSPER FALGAIROLLE)

analogue, mais qui cependant ne reproduit pas d'une manière exacte les valets correspondants du portrait provençal. Grâce à l'obligeance de M. Mongin, archiviste de la ville de Toulon, nous pouvons donner ici la reproduction des véritables valets rouges du portrait de Provence, dont une feuille de moulage avait été déposée au greffe de la Police par le régisseur des droits en 1752. Nous remarquerons qu'à cette date, dans les moulages mis en service à Montpellier, le valet de trèfle s'est transformé en valet de pique.

Le portrait de Provence était en usage dans tout le sud-ouest de la France : Aix, Marseille, Toulon, Avignon, Nîmes et Montpellier.

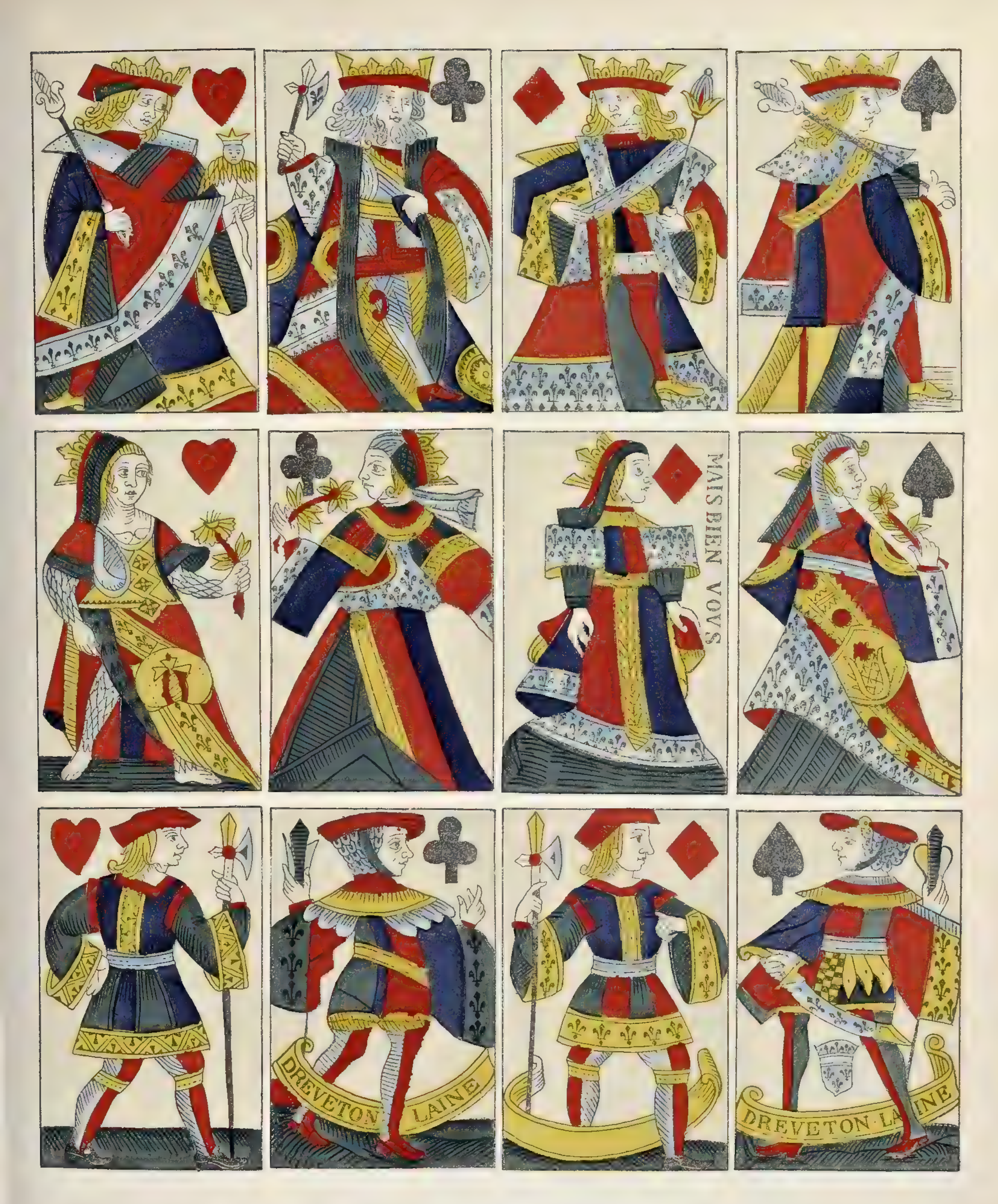


NOBLE COMPAGNIE JOUANT AUX CARTES
D'APRÈS UNE GRAVURE SUR CUIVRE DU XVIIe SIÈCLE

7° **Cartes au portrait de Languedoc.** — Le portrait de Languedoc se distingue des autres patrons en usage dans le midi de la France par la finesse de sa gravure, qui s'éloigne de plus en plus du genre adopté pour les cartes auvergnates si longtemps en usage à Bordeaux. On ne peut pas dire cependant que le portrait de Languedoc soit absolument original, car il n'est, en réalité, qu'une diminution et une adaptation du portrait de Thiers pour l'exportation. L'un des signes les plus caractéristiques de ce patron est la bourse que tient de sa main droite le roi de carreau, tandis que dans la gauche il porte un sceptre surmonté d'un croissant.

Nous avons pour le dix-huitième siècle deux types assez distincts du portrait languedocien. Le plus ancien est celui de Lamarque, qui éditait à Toulouse, entre les années 1702 et 1720, et dont la veuve continua le commerce jusqu'en 1728. Le roi de cœur, vêtu d'une cuirasse, porte sur la poitrine une





JEU DE CARTES ÉDITÉ PAR THOMAS DREVETON, L'AINÉ, A AIX-EN-PROVENCE (1696)

(Archives municipales d'Aix-en-Provence)



CARTES AU PORTRAIT DE LANGUEDOC
ÉDITÉES PAR LAMARQUE, A TOULOUSE, VERS L'ANNÉE 1720
(COLLECTION HENRY D'ALLEMAGNE)

grande fleur de lis, tandis que, à part le roi de carreau dont nous avons déjà parlé, les autres rois ont exactement les mêmes attitudes et les mêmes enseignes que dans le portrait auvergnat.

Les cartes de Toulouse étaient tirées sur un moule de trente figures à la feuille, et, comme les têtes des personnages conservent la même importance, les corps se trouvent singulièrement diminués, ce qui contribue à leur donner un aspect disgracieux.

Le portrait languedocien était édité dans les villes de Toulouse, Carcassonne, Béziers et Albi. La ville du Puy, qui éditait ce patron concurremment avec le patron d'Auvergne, probablement en raison de sa position géographique, tirait ses cartes sur un moulage de vingt-quatre figures à la feuille, c'est-à-dire que leurs dimensions étaient différentes de celles des cartes éditées par les cartiers languedociens et arvernes.

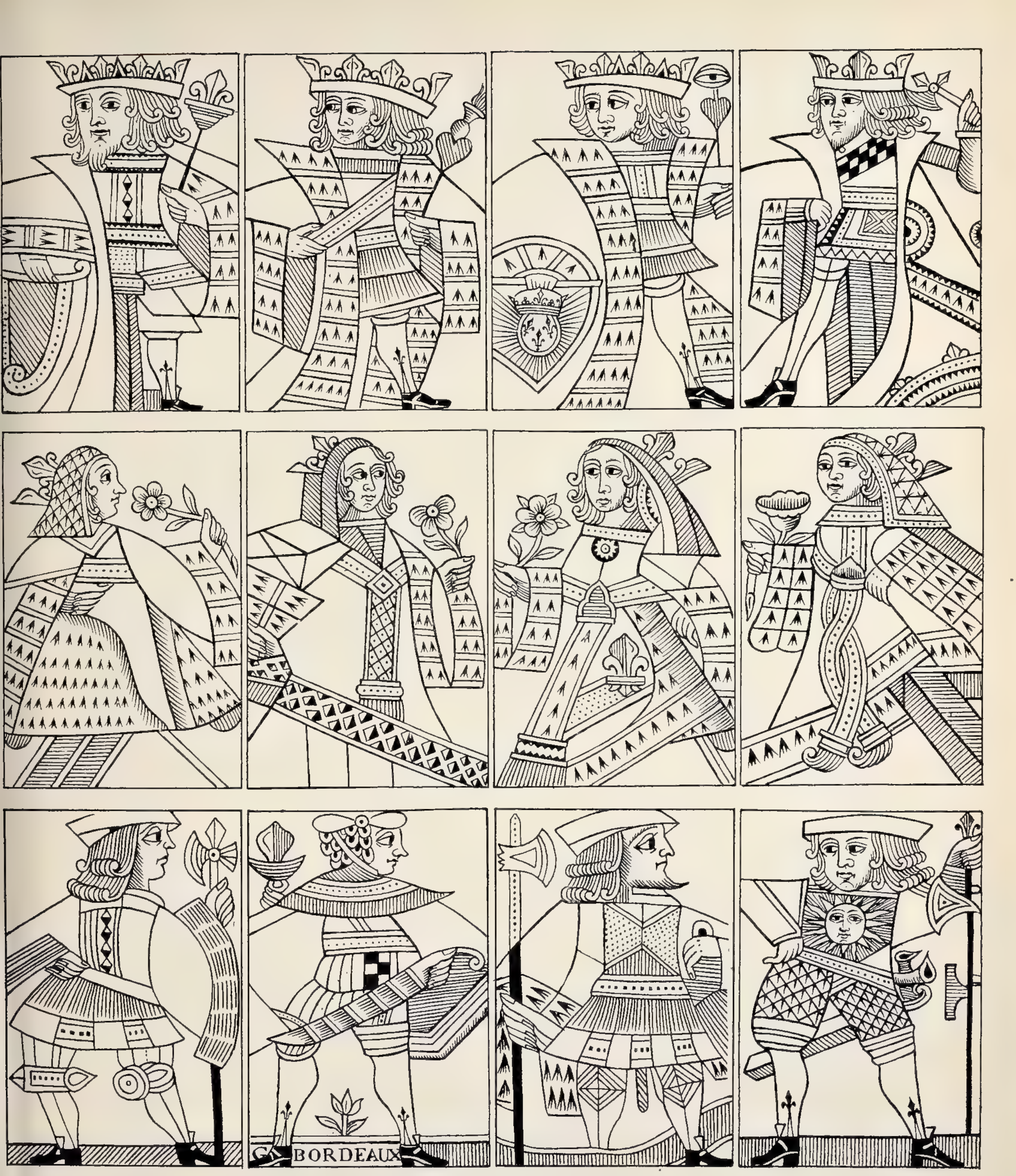
8° **Cartes au portrait de Guyenne.** — Jusqu'en 1716, le portrait édité par les cartiers de Guyenne n'est qu'une copie fidèle de celui d'Auvergne pour l'exportation. Les dimensions mêmes des cartes sont presque identiques. La seule différence existant entre elles réside dans quelques modifications apportées dans l'ornementation des vêtements, et dans les attributs dont sont porteurs les personnages représentés.

Entre 1716 et 1745, il semble que les cartiers se soient efforcés, à chaque changement de moule, de ramener leurs cartes à des dimensions moindres. On voit ainsi qu'à cette dernière date les cartes avaient perdu 5 millimètres sur la hauteur et près de 3 millimètres sur la largeur.

VALETS DE TRÈFLE AU PORTRAIT DE GUYENNE 1751-1780
COLLECTION NICOLAÏ

Dans le moulage déposé au greffe de la subdélégation des finances de Bordeaux en 1746, on remarque toujours le caractère général des cartes d'Auvergne, mais le trait, dû à la gravure sur cuivre, est beaucoup plus mièvre. Par la diminution de la hauteur des cartes, les personnages ont pris des formes énormes dont les proportions sont loin des règles de l'esthétique.

En considérant cette feuille de moulage comme type du portrait de Guyenne pour la seconde moitié du dix-huitième siècle, nous voyons que le roi de cœur porte, en guise de sceptre, un bâton supportant une base triangulaire sur laquelle on a placé une



CARTES AU PORTRAIT DE GUYENNE

D'APRÈS UN MOULAGE MIS EN SERVICE A BORDEAUX EN 1746

(ARCHIVES DÉPARTEMENTALES DE LA GIRONDE)

fleur de lis de vastes dimensions. Le roi de trèfle tient dans sa main gauche un sceptre terminé par une sorte de vase enflammé, soutenu par un ornement en forme de cœur. Le roi de carreau, revêtu d'un ample manteau, tient de sa main droite un écusson terminé en pointe et au milieu duquel sont placées les armes de France surmontées de la couronne fermée ; ce personnage tient dans la main gauche un sceptre agrémenté d'un cœur surmonté d'un œil. Le roi de pique a conservé la hachette qu'il possédait déjà au dix-septième siècle, et sur sa poitrine se trouve une large bande en damier.

Les quatre dames sont toujours représentées une fleur à la main ; elles ont les mêmes attitudes que dans les cartes de Claude Astier ou de Jean Volay, on les trouve cependant quelquefois en contre-partie.





VALETS DE CARREAU ET DE CŒUR AU PORTRAIT DE GUYENNE
ÉDITÉS PAR JEAN DELIAS, À NÉRAC, ENTRE 1720 ET 17[illegible]1
COLLECTION NICOLAÏ.

Les valets bordelais sont caractérisés par l'ampleur démesurée donnée à leurs manches, surtout à celles des valets rouges. Le valet de trèfle est toujours du type traditionnel aux cheveux nattés, et il tient à la main gauche une pique terminée par un gros fer. Le valet de pique est figuré le poing sur la hanche et appuyé de la main droite sur la hampe d'une hallebarde.

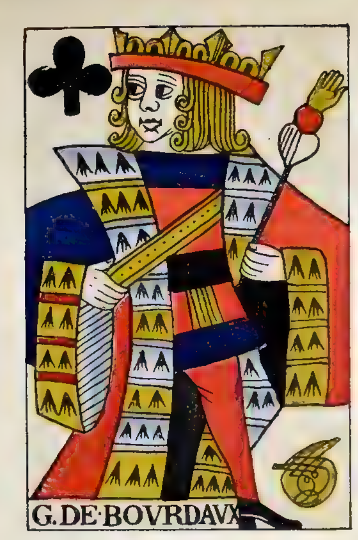
Il est assez difficile d'établir une règle précise au sujet des attributs portés par les différents personnages, car, à chaque changement de moule, les fermiers et après eux les régisseurs, dans la seconde partie du dix-huitième siècle, introduisaient de légers changements : ces modifications étaient destinées à empêcher les cartiers de trafiquer à l'aide des anciens moulages.

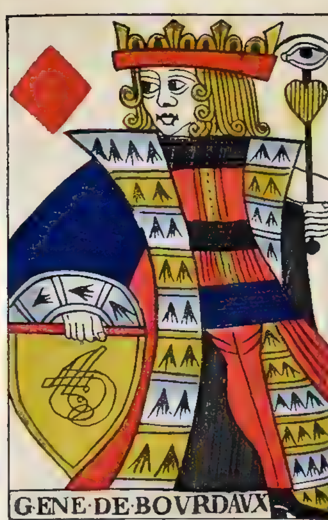
Dans la période antérieure et comprise entre 1719 et 1745, les divers attributs rencontrés sur des cartes de même valeur et de même enseigne indiquent



CARTES AU PORTRAIT DE GUYENNE, ÉDITÉES A BORDEAUX

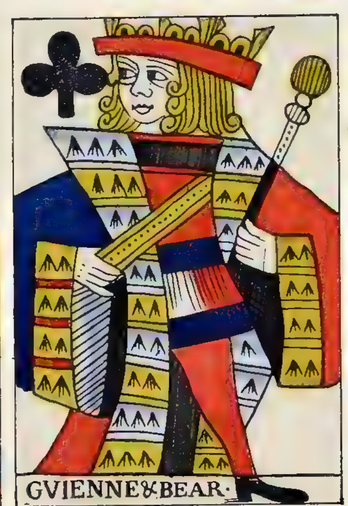
Les cartes portant le paraphe du fermier Nicolas de la Garde sont de [illegible] à [illegible];
les autres cartes sont postérieures à 1720 et antérieures à [illegible].

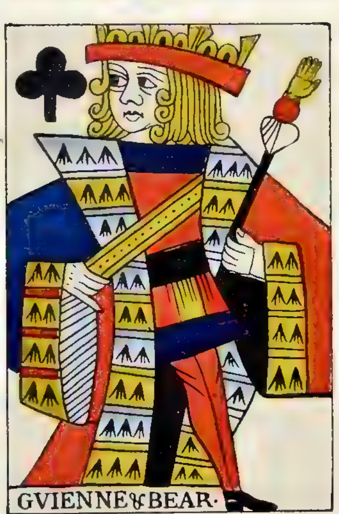


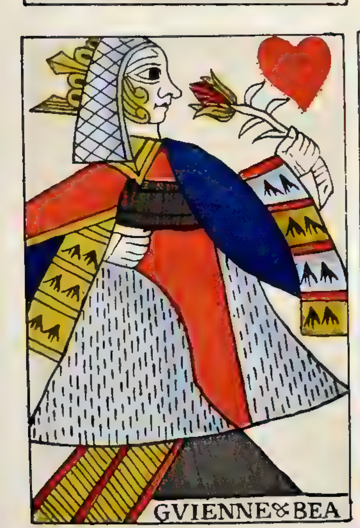


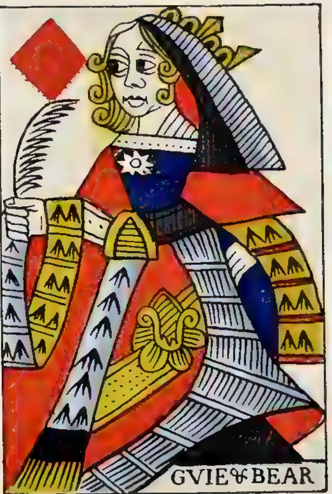


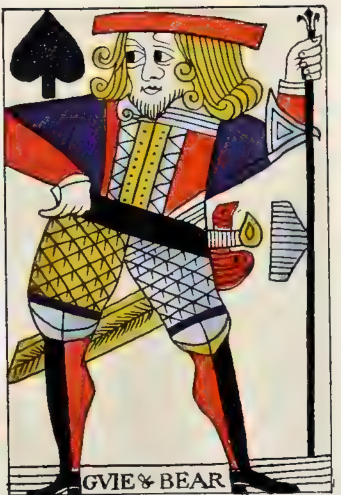












CARTES AU PORTRAIT DE GUYENNE, ÉDITÉES A BORDEAUX

Les cartes portant le paraphe du fermier Nicolas de la Garde sont de 1716 à 1719; les autres cartes sont postérieures à 1720 et antérieures à 1740.

(COLLECTION NICOLAÏ)

plutôt la manière de faire de différents fabricants. A cette époque, les maîtres cartiers bordelais apposèrent leur marque dans l'écusson que le roi de carreau tient de la main droite, et qui, en 1716-1719, avait été réservé par Nicolas de la Garde pour inscrire le visa ou paraphe de la ferme des droits. Dans la seconde partie du dix-huitième siècle, cet écusson fut occupé, suivant les différents chan-



Le Soir
Dame de Qualité jouant aux Cartes

gements de moulage, par les armes royales, par les initiales entrelacées du roi Louis XV, ou encore par un soleil rayonnant.

La ville d'Agen, qui éditait des cartes au portrait bordelais, se signale par cette particularité que le valet de pique de tous les jeux porte sur la poitrine la représentation d'un château fort avec ses tours crénelées et son donjon dont le dôme est surmonté par une flamme.

Le portrait bordelais était aussi choisi par les cartiers de Montauban qui l'éditaient, mais très réduit, puisque leurs cartes étaient tirées sur les mou-

lages de trente cartes à la feuille, alors que Bordeaux et Agen tiraient à vingt cartes.

9° **Cartes au portrait de Limousin.** — Le portrait limousin n'est qu'une reproduction assez grossière du patron d'Auvergne. Le dessin en est plus défectueux, et les proportions ne sont gardées en aucune façon : on sent dans ces cartes une copie maladroite et grossière des belles cartes de Jean Volay ou de Claude Astier. Ce portrait était en usage à Limoges, à Angoulême et à Poitiers.

VII. — Un jeu de cartes gravé par J.-B. Papillon au dix-huitième siècle.

En dehors de tous ces portraits officiels, quelques cartiers émirent des cartes dont ils demandaient le dessin à des artistes fort distingués ; telle est cette planche de cartes qui fut gravée par Jean-Baptiste Papillon, pour maître Mitoire, l'un des principaux cartiers parisiens ; elle est certainement antérieure à l'année 1745, époque à laquelle les cartiers ne purent établir leurs cartes que sur le portrait officiel. Les personnages représentés sont vêtus sinon d'une manière correspondante aux modes du dix-huitième siècle, du moins d'une manière telle que la légende les faisait concevoir. Les attitudes générales des personnages et leur mouvement sont toujours les mêmes que sur le portrait officiel de Paris, mais ces personnages sont plus en relief et présentent aussi un plus gracieux effet.

Aucune des marques particulières du portrait parisien n'a été oubliée ; Alexandre a un véritable lion près de lui, au lieu d'en avoir seulement la représentation dans une sorte d'écusson. Le roi de cœur Charles est accompagné de l'aigle impériale qui semble prête à prendre son vol, alors que dans le portrait officiel cette aigle est en partie cachée sous son ample manteau. Le valet de pique lui-même est accosté de son lévrier dressé contre la jambe gauche.

Le nom de Papillon, notre fameux graveur, est inscrit sur le valet de trèfle : *Papillon sculpsit*. Ce valet porte aussi le bluteau de maître Mitoire, qui avait pour enseigne : « au Saint-Esprit ».

VIII. — Jeux de cartes révolutionnaires.

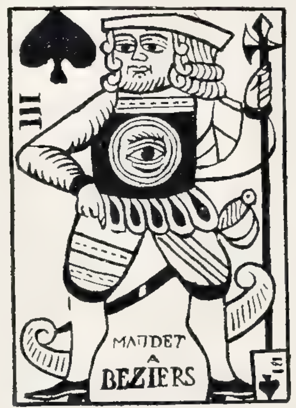
Au moment de la proclamation de la République, le 22 septembre 1792, les républicains songèrent à faire une œuvre d'utile épuration en supprimant tous les signes qui, dans les anciennes cartes, pouvaient rappeler l'ancien régime. Le mouvement fut d'abord spontané, et, pour faire œuvre de bon patriotisme, la plupart des cartiers firent disparaître les noms des rois, reines et valets, ainsi que les fleurs de lis surmontant les couronnes ou inscrites dans les divers ornements de leurs vêtements.

Les cartes les plus typiques que nous ayons rencontrées dans cet ordre d'idées sont celles des maîtres cartiers parisiens : Minot, Mandrou, Delatre, etc., puis celles de Coissieu, cartier de Romans, que nous avons reproduites. On voit dans cette planche que le portrait général n'a pour ainsi dire pas été modifié ; on s'est contenté pour le roi de cœur, par exemple, d'enlever brutalement



CARTES AU PORTRAIT DE PARIS TRAITÉES D'UNE MANIÈRE ARTISTIQUE
GRAVÉES PAR J.-B.T PAPILLON ET ÉDITÉES PAR MITOIRE, A PARIS, AVANT 1745
(BIBLIOTHÈQUE NATIONALE. — ESTAMPES)

d'un coup d'échoppe toutes les fleurs de lis qui forment la couronne ou qui se trouvent réparties dans l'ornementation des vêtements; le globe crucifer que ce personnage porte dans sa main droite est aussi privé de la croix, jugée séditieuse. Dans le roi de carreau, l'ardeur révolutionnaire fait mieux encore : elle supprime la majeure partie de la crête du dindon inscrit dans le filigrane, sous prétexte que cet ornement peut ressembler à une couronne. Le sceptre enlevé est remplacé par une sorte de pique. La même opération est faite pour le roi de trèfle et le roi de pique. Pour les dames, les couronnes sont remplacées par une sorte d'étoffe jetée sur la tête. Les valets restent les mêmes, mais dans le bluteau porté par le valet de trèfle se trouve inscrite la symbolique inscription reproduite sur les autres valets : Egalité. Les rois sont qualifiés de Génies, tandis que les dames deviennent les Libertés, et les valets, les Egalités.



VALET DE PIQUE
D'UN JEU RÉVOLUTIONNAIRE
ÉDITÉ PAR MAUDET, A BÉZIERS

Les cartiers parisiens avaient trouvé bon d'ajouter une coiffure à leurs personnages; au-dessus de la base de la couronne, qui seule était restée, ils avaient à l'aide du patron agrémenté les Génies d'une sorte de bonnet ou toque en couleur rouge ou jaune, et les dames, en qualité de Libertés, avaient été affublées d'un bonnet phrygien du plus beau rouge.

Parmi les jeux révolutionnaires du même type que ceux ci-dessus, nous rangerons celui que nous devons à l'obligeante communication de M. Quarré-Reybourbon, de Lille. C'est l'ancien portrait parisien traité d'une manière particulièrement grossière et dans lequel des coiffures spéciales sont attribuées aux rois. La couronne de ces personnages est transformée en une sorte de chapeau muni d'un large bord, et rappelant un peu la coiffure des valets de l'ancien régime. Il est à remarquer que la plupart des ornements des vêtements des personnages ont été supprimés, et que seules les principales divisions des costumes sont indiquées. Il ne reste plus des coiffures des dames, que la bande de la couronne à laquelle est attaché un long voile. Le bluteau du valet de trèfle, au lieu de porter le nom du fabricant, représente un soleil rayonnant.

Un des jeux révolutionnaires qui se rapproche le plus du type général est cette planche, malheureusement anonyme, qui porte sur le valet de trèfle la mention : « De la fabrique de.... à Nantes ». Tous les personnages ont conservé les attitudes qu'ils avaient sous l'ancien régime, et les ornements des vêtements de même que les attributs sont à peu près identiques; la diversité porte surtout sur la gravure, car, au lieu de couronnes, les rois sont coiffés d'une toque ornée d'un nœud sur le devant, tandis que les dames portent des chapeaux ronds posés sur le côté d'un air assez conquérant. Les sceptres sont remplacés soit par des épées, comme pour le roi de trèfle, soit par un rameau de paix, comme pour les rois de pique et de carreau. Cette transformation du portrait général est un des exemples les mieux entendus et des plus soignés que nous ayons rencontrés parmi les cartes révolutionnaires.



JEU DE CARTES RÉVOLUTIONNAIRES, ÉDITÉ A PARIS, PAR LEFER, EN L'AN I DE LA RÉPUBLIQUE 1792



JEU DE CARTES RÉVOLUTIONNAIRES, ÉDITÉ A PARIS, PAR LEFER, EN L'AN I DE LA RÉPUBLIQUE (1792)

(COLLECTION HENRY D'ALLEMAGNE)









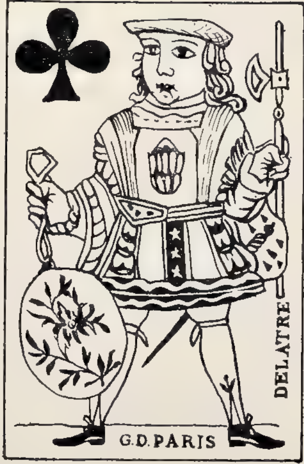
















JEU DE CARTES AU PORTRAIT DE PARIS

TRANSFORMÉ EN JEU RÉVOLUTIONNAIRE PAR DELÂTRE, RUE HELVÉTIUS, N° 568, A PARIS

(COLLECTION MARTEAU)

Dans quelques pays, à Angoulême, par exemple, on a repris, pour créer un type révolutionnaire, le portrait de la généralité. Dans l'exemple que nous donnons, et qui porte la marque de fabrique de Jacques Bessé, on voit que l'ancien portrait limousin réapparaît avec les modifications indispensables aux idées du jour. Les rois ont comme coiffure une sorte de bourrelet ou bonnet rigide; leur sceptre n'est plus agrémenté de la fleur de lis, mais cette dernière est remplacée par une reproduction de l'enseigne à laquelle appartient le personnage. Le roi de cœur, au lieu d'un sceptre, tient de la main gauche une épée, tandis que dans la main droite est placé le globe encore surmonté de la croix. Aux dames, on s'est contenté d'enlever radicalement la coiffure tout en





CARTES AU PORTRAIT DE PARIS
TRANSFORMÉES DANS LE GOÛT RÉVOLUTIONNAIRE
(COLLECTION MARTEAU)

laissant subsister le voile qui, de cette façon, semble épinglé dans la chevelure. Les valets sont restés les mêmes hommes d'armes que nous avons vus en étudiant le portrait limousin au dix-huitième siècle.

Par une erreur inconcevable, maître Bessé avait laissé subsister deux emblèmes qui, dans certains centres, n'auraient pas manqué de lui attirer des désagréments et de faire suspecter son républicanisme : la croix du globe et le nom de Lahire qu'il avait conservé à son valet de cœur.

Cependant toutes ces modifications ne furent pas encore jugées suffisantes, et, comme il y avait un péril vraiment national à laisser subsister même les attitudes des personnages des anciennes cartes, la Convention Nationale rendit un Décret, le 22 octobre 1793, engageant les municipalités françaises à purger, dans le plus bref délai, les cartes de tous les emblèmes de la royauté et de la féodalité. C'est alors que l'on créa des portraits vraiment révolutionnaires, dans

la crainte que les retouches faites à l'ancien patron ne fussent pas encore jugées satisfaisantes.

Le portrait adopté par la municipalité parisienne semble bien être celui dont on retrouve de si nombreux spécimens édités soit par J. Minot, soit par V. Minot, Meunier, Chassonneris, Petit, etc., etc. Nous ne possédons pas de données bien exactes sur l'artiste qui, le premier, eut l'idée de sa composition, mais nous croyons cependant qu'il y a lieu de rapprocher ce patron de celui dont il est question aux Archives de Lille, et qui fut peint par le sieur Watteau fils pour être mis en usage dans la capitale de la France ; nous parlerons plus longuement de ce fait en étudiant la fabrication des cartes à Lille, car les



CARTES AU PORTRAIT DE PARIS
TRANSFORMÉES DANS LE GOÛT RÉVOLUTIONNAIRE
(COLLECTION MARTEAU)

pièces qui nous l'ont fait connaître ne peuvent être détachées de ce chapitre.

Nous croyons notre supposition d'autant plus vraisemblable que le jeu révolutionnaire de Minot est le plus répandu dans la fabrication parisienne, et que, par là, il semble bien que ce patron avait été imposé à nos fabricants de cartes. Dans ce jeu, les rois sont représentés par les Sages, les dames par les Vertus et les valets par les Braves. Outre ces titres, chaque personnage des séries portait un nom patronymique : pour les cœurs nous trouvons Solon, la Justice et Annibal; pour les trèfles, J.-J. Rousseau, l'Union et P. Decius Mus ; pour les carreaux, M.-P. Caton, la Prudence et Horace; enfin pour les piques, L.-J. Brutus, la Force et M. Scævola.

Ces cartes sont fort bien traitées ; les Sages, drapés dans un long manteau de pourpre, tiennent à la main un parchemin déroulé en partie sur lequel est une inscription mentionnant un événement mémorable de leur vie : Solon, le

célèbre législateur grec, tient les loix d'Athènes; J.-J. Rousseau, un exemplaire de son fameux Contrat social; Caton nous apprend qu'il voulut la ruine de Carthage, tandis que Brutus nous rappelle qu'il fut le fondateur de la République romaine.

Les dames, ou plutôt les Vertus, sont aussi revêtues d'un ample manteau et portent toutes l'emblème de la vertu représentée; c'est ainsi que la Justice tient dans la main droite les balances, tandis que de l'autre main elle s'appuie sur le glaive; l'Union maintient de son bras droit un faisceau de licteur, tandis que dans son bras gauche elle porte la table de la Constitution; la Prudence tient dans sa main gauche un caducée composé d'un miroir dans lequel vient se refléter un



LIBERTÉS D'UN JEU DE CARTES RÉVOLUTIONNAIRE
(MUSÉE CARNAVALET)

serpent; la Force est appuyée de la main droite sur une massue, contemplant à ses pieds le dragon qu'elle vient de terrasser.

Annibal, représenté en soldat romain, tient renversée une enseigne romaine, sur laquelle il pose son pied droit, symbole de l'audace qu'il eut de vouloir abattre l'orgueil de la grande république; P. Décius Mus, en valet de trèfle, porte un grand bouclier sur lequel se trouve inscrite la phrase : « Pour la Patrie », rappelant ainsi qu'il se dévoua aux dieux infernaux pour donner la victoire aux troupes romaines. Horace porte sur son épaule droite la pique et dans la main gauche deux couronnes de laurier, nous indiquant ainsi qu'ayant tout d'abord été soldat sous Brutus il devait finir poète. Scævola est représenté brûlant sa main droite pour la punir de s'être trompée en frappant le secrétaire de Porsenna au lieu d'avoir poignardé Porsenna lui-même.

Un autre cartier parisien, qui malheureusement ne nous est pas connu, édita un jeu semblable, mais dans lequel le valet de trèfle est représenté sous



JEU DE CARTES HISTORIQUES DE LA RÉVOLUTION FRANÇAISE
composé des devises républicaines, du calendrier révolutionnaire, du système métrique, de la division géographique de la France
et de la Déclaration des droits de l'homme

[illegible] exemplaire

[illegible]

[illegible] [illegible] sur le

[illegible] doter un

[illegible]

Arnold représenté [illegible] Pro-
maire, sur laquelle il [illegible] symbole d[illegible]
[illegible] légende républicaine [illegible]
de treille [illegible] sur lequel se trouve [illegible]
« Pour la Patrie » [illegible] qu'il se dévoua [illegible]
donner la victoire aux [illegible]. [illegible]
la patrie [illegible] deux [illegible]
du pays [illegible] sont [illegible]
[illegible] représenté [illegible]
[illegible] Porte [illegible]

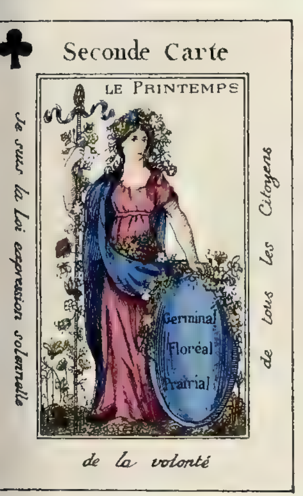
[illegible] de treille [illegible]



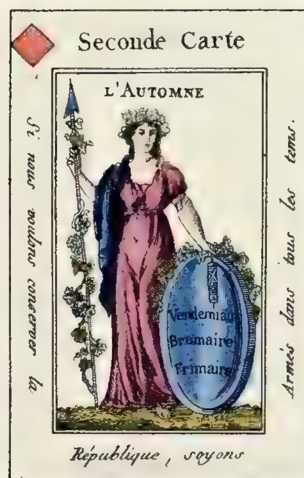


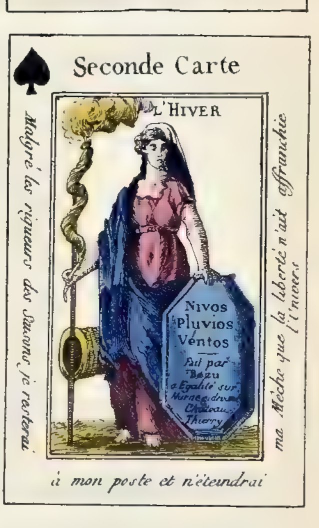




















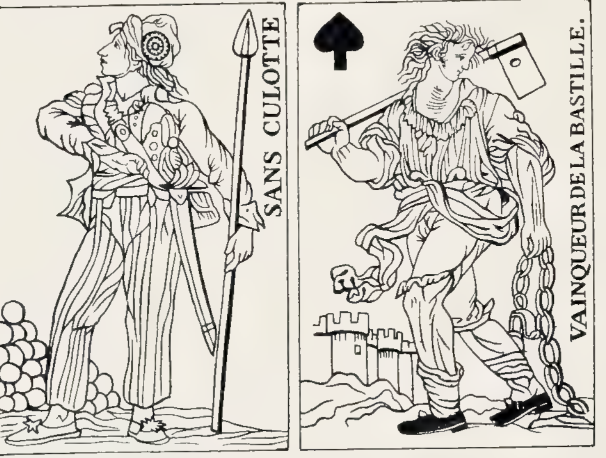
JEU DE CARTES HISTORIQUES DE LA RÉVOLUTION FRANÇAISE

composé des devises républicaines, du calendrier révolutionnaire, du système métrique, de la division géographique de la France et de la Déclaration des droits de l'homme

ÉDITÉ A ÉGALITÉ-SUR-MARNE (CHATEAU-THIERRY) PAR BEZU, 1790-92

les traits d'un Vainqueur de la Bastille, tandis que le valet de cœur figure un Sans-culotte.

Le sieur Lefer édita ce même jeu, mais traité avec beaucoup plus de soin; les vêtements des personnages sont pourvus d'une riche broderie et les casques des valets sont couverts de ciselures. Les points trèfle et pique sont imprimés en bleu et l'enseigne est répétée deux fois sur les Sages ou rois. A part ces légères différences, les cartes sont absolument semblables à celles dont nous parlons ci-dessus et les noms des personnages sont les mêmes, à l'exception du roi de trèfle, toutefois, qui est devenu Platon.



VALETS DE CŒUR ET DE PIQUE D'UN JEU RÉVOLUTIONNAIRE PARISIEN
(COLLECTION HENRY D'ALLEMAGNE)

Le cartier Pinaut, au contraire, semble avoir cherché à reproduire ce portrait d'une façon beaucoup plus grossière comme dessin et comme gravure. Les personnages sont toujours les mêmes, mais, au lieu du manteau de pourpre, les rois portent des vêtements bariolés de diverses couleurs qui leur donnent un aspect assez peu agréable.

Maître Pinaut, cependant, était un cartier assez habile et imaginatif; en effet, à peu près à la même époque que le jeu des Sages, des Vertus et des Braves, il éditait un jeu des plus intéressants dans lequel les rois étaient remplacés par les Eléments, les reines par les Saisons et les valets par des Cultivateurs. Le roi de cœur est Phœbus sous les traits d'Apollon, conduisant le char du Soleil qui caractérise le Feu; le roi de trèfle Eole est représenté accroché aux nuages et soufflant à pleins poumons dans la direction de la Terre, tandis qu'au-dessous de lui, émergeant des nuages, on voit trois têtes destinées vraisemblablement à compléter la représentation des quatre principaux vents : cette figure caractérise l'Air; Atlas, figuré par un vieillard barbu, représente la Terre, tandis que le roi de pique Neptune, armé du trident et monté sur un char traîné par des chevaux marins, est destiné à représenter l'Eau.

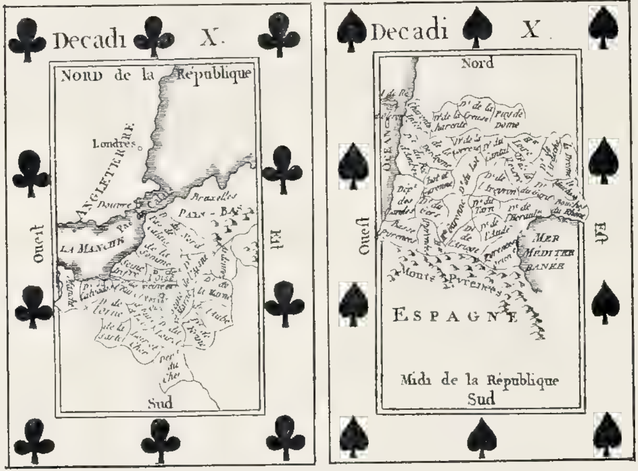
Les reines ou Saisons sont : Cérès, en dame de cœur, représentant l'Eté; Pomone, en dame de trèfle, figurant l'Automne; une femme se chauffant à un brasier remplace la dame de carreau et figure l'Hiver; Flore, enfin, en dame de pique, représente le Printemps.

Les valets, portant le titre générique de « Cultivateur », sont : le moissonneur, ou valet de cœur; le vendangeur, ou valet de trèfle; le bûcheron, ou valet



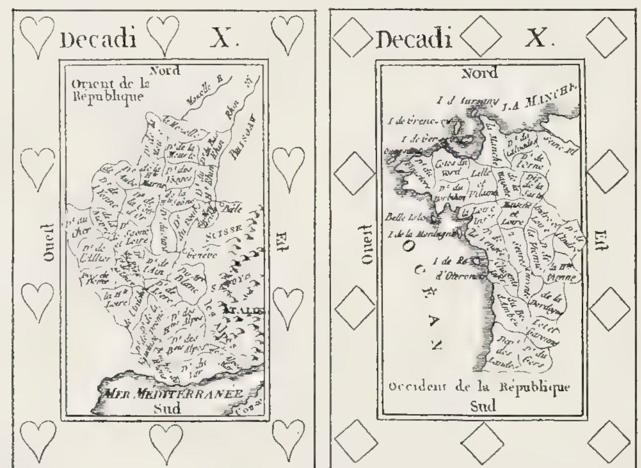
JEU DE CARTES RÉVOLUTIONNAIRE
ÉDITÉ PAR LA Vve MADÉNIÉ, A DIJON
(BIBLIOTHÈQUE NATIONALE. — ESTAMPES)

de carreau, et enfin le jardinier, ou valet de pique. Ce dernier porte en outre le nom de l'éditeur du jeu : « Pinaut, au Père de Famille. »



CARTES DU JEU HISTORIQUE DE LA RÉVOLUTION FRANÇAISE
ÉDITÉES A ÉGALITÉ-SUR-MARNE (CHATEAU-THIERRY), PAR BEZU, 1790-1792
DIX DE TRÈFLE ET DIX LE PIQUE FIGURÉS PAR LE NORD ET LE SUD DE LA RÉPUBLIQUE

Un des jeux révolutionnaires les plus artistiques qui aient été faits est celui du sieur Gayant, que nous avons reproduit. Dans ce jeu, les rois sont remplacés par les philosophes : La Fontaine, Molière, Voltaire et Jean-Jacques Rousseau ; les reines, par les Vertus, et les valets, par les Républicains. Les philosophes sont figurés assis à leur table de travail, ils semblent occupés à quelque savante dissertation. Les Vertus sont également assises et elles tiennent à la main l'attribut qui leur est propre. Quant aux républicains, ils représentent les soldats de la République : le fusilier, l'artilleur, le garde national et le sans-culotte.



CARTES DU JEU HISTORIQUE DE LA RÉVOLUTION FRANÇAISE
ÉDITÉES A ÉGALITÉ-SUR-MARNE (CHATEAU-THIERRY), PAR BÉZU, 1790-1792
DIX DE CŒUR ET DIX DE CARREAU FIGURÉS PAR L'ORIENT ET L'OCCIDENT DE LA RÉPUBLIQUE

Un esprit ingénieux eut l'idée de consacrer à la gloire de la République française un jeu de cartes composé de telle façon qu'il fût à la fois le symbole et le résumé de toutes les grandes modifications scientifiques et politiques



JEU DE CARTES HISTORIQUES DE LA RÉVOLUTION FRANÇAISE

composé des devises républicaines, du calendrier révolutionnaire, du système métrique, de la division géographique de la France et de la Déclaration des droits de l'homme

[illegible] entre le [illegible] de l'éditeur du jeu : « Pinaut au Père de Famille. »

[illegible] des jeux

[illegible] tiques [illegible] ont été faits [illegible] du sieur [illegible] que nous [illegible] reproduit [illegible] ce jeu, les

[illegible] par les philo[illegible] : La Fon[taine], Molière, [Vol]taire et Jean-Jacques Rous[seau], les reines, [par] les Vertus, et [les] valets par les [illegible]. Les [illegible] travail [illegible] ont occupés à



[illegible] jardier [illegible] le [illegible] les [illegible]

[illegible] de [illegible] à la gloire de la République française un jeu de cartes composé de telle façon qu'il fût à la fois le symbole et le résumé de toutes les grandes [illegible] politiques



JEU DE CARTES HISTORIQUES DE LA RÉVOLUTION FRANÇAISE

composé des devises républicaines, du calendrier révolutionnaire, du système métrique, de la division géographique de la France et de la Déclaration des droits de l'homme

ÉDITÉ A ÉGALITÉ-SUR-MARNE (CHATEAU-THIERRY) PAR BEZU, 1790-92

accomplies durant la période révolutionnaire. Les rois, dénommés première carte, sont consacrés à la représentation des quatre éléments. Les reines, portant la désignation de deuxième carte, figurent les quatre saisons. Les valets, appelés troisième carte, symbolisent la Providence, la Liberté, l'Egalité et la Loi. Les cartes numérales sont dénommées Primidi, Duodi, Tridi, Quartidi, Quintidi, Sextidi, Septidi, Octidi, Nonidi et Decadi.

Les as ou Primidi sont consacrés à la description des quatre parties du monde : l'Asie est caractérisée par un chameau, l'Europe par un cheval, l'Afrique par le roi des animaux, et l'Amérique par un crocodile. Les deux ou Duodi, commençant par un exposé de l'histoire de la République française, donnent ensuite le tableau du calendrier républicain. Les trois nous exposent un résumé de la division générale de la France en départements, districts, cantons et communes, ainsi qu'un aperçu du Système métrique nouvellement mis en vigueur. Les quatre nous apprennent la division départementale de la France, avec les chefs-lieux de chacun des départements. Les cinq sont réservés à la lecture du nouveau méridien terrestre; les six, au culte républicain. Sur les sept, huit et neuf sont répartis les divers articles de la Déclaration des droits de l'homme et du citoyen, tandis que les dix contiennent chacun la carte géographique d'une des quatre divisions de la France : le Nord de la République, l'Occident de la République, l'Orient de la République et le Sud de la République (1).

IX. — Jeu de cartes révolutionnaires du comte de Saint-Simon.

Pendant les loisirs que lui laissaient ses nombreux travaux sur l'économie sociale, le comte de Saint-Simon, dont le nom servit plus tard de drapeau aux Saint-Simoniens, conçut un jeu de cartes républicain. En homme pratique, il ne se contenta pas de la gloire que pouvait lui rapporter une pareille invention; il préféra y ajouter le côté lucratif, et ses vertus civiques ne s'effrayèrent pas d'une association avec deux maîtres cartiers, les sieurs Jaume et Dugourc, qui, en l'an II, déclarèrent être propriétaires par indivis, avec le citoyen Saint-Simon, des nouveaux jeux révolutionnaires dont ils étaient les éditeurs.

EGALITE DE RANG
Dugourc inv l'an II. de la Rép par Brevet d'Invention.

MENTION DU BREVET
PRIS PAR JAUME ET DUGOURC
INSCRITE AUX PIEDS DU VALET DE PIQUE

Pour arriver à propager son invention et faire rechercher ses cartes par les joueurs, le comte de Saint-Simon ne recula pas devant une grande publicité en faveur de ses associés; il adressa à tous ses amis, pendant les années 1793 à 1795, la circulaire suivante :

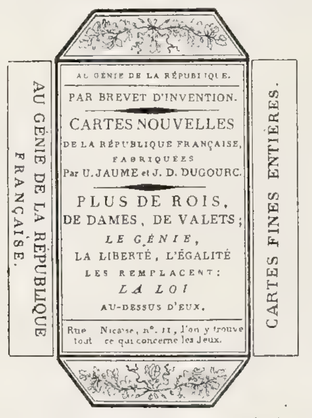
« Citoyen (ou citoyenne),

» Je vous adresse avec empressement et confiance un prospectus des nouvelles cartes à jouer dont je suis le créateur et le propriétaire en indivis avec les citoyens Jaume et Dugourc. Je ne doute pas que la réformation dont cette méthode a subi l'influence ne vous paraisse digne d'approbation. Je recommande ces nouvelles cartes à votre bienveillance et nous serions charmés qu'elles

(1) Ce curieux jeu fait partie de la collection de M. Henry D'Allemagne.

puissent être accueillies dans la société de Paris à la faveur de votre recommandation. Salut et Fraternité.

» *Signé :* Saint-Simon.
» Ce 13 Nivôse an III. »



ENVELOPPE DU JEU DE JAUME ET DUGOURC
DESTINÉE A CONTENIR LEUR JEU RÉPUBLICAIN
REPRODUCTION RÉDUITE
(COLLECTION S. DERVILLÉ)

Nous devons à M. G. Marteau la communication du prospectus dont Saint-Simon annonçait l'envoi et où il reproduisait les cartes majeures du jeu. Il était ainsi conçu :

« Par Brevet d'invention :

» Nouvelles cartes de la République française. Plus de Rois, de Dames, de Valets; le Génie, la Liberté, l'Egalité les remplacent. La Loi seule est au-dessus d'eux.

» Si les vrais amis de la philosophie et de l'humanité ont remarqué avec plaisir parmi les types de l'Egalité, le *Sans-culotte* et le *Nègre;* ils aimeront surtout à voir la Loi, seule souveraine d'un peuple libre, environner l'As de sa suprême puissance, dont les faisceaux sont l'image, et lui donner son nom. On doit donc dire : quatorze de Loi, de Génie, de Liberté ou d'Egalité au lieu de quatorze d'As, de Rois, de Dames, etc., et dix-septième, seizième, quinte, quatrième, tierce, au Génie, à la Liberté ou à l'Egalité, au lieu de nommer au Roi, à la Dame ou au Valet. La Loi donne seule la dénomination de Majeure.

» Aux jeux où les valets de trèfle ou de cœur ont une valeur particulière, comme au Reversy ou à la Mouche, il faut substituer l'Egalité de devoirs ou celle de droit ».

Comme corollaire à ces deux documents, mettant si bien en évidence le patriotisme de leurs auteurs, nous ne pouvons faire mieux que de donner ici la copie du brevet qui fut pris par les sieurs Jaume et Dugourc en vue de se réserver la fabrication de ces cartes révolutionnaires :

« Le roi de cœur est remplacé par le Génie de cœur ou de la Guerre : tenant d'une main un glaive passé dans une couronne civique, de l'autre un bouclier orné d'un foudre et d'une couronne de laurier, et sur lequel on lit : « pour la République française » ; il est assis sur un affût de mortier, symbole de la constance militaire; sur le côté est écrit Force, qui représente la peau d'un lion qui lui sert de coiffure.

» Le roi de trèfle est remplacé par le Génie de trèfle ou de la Paix : assis sur un siège antique, il tient d'une main le rouleau des lois, et de l'autre un faisceau de baguettes liées, symbole de la concorde, et sur lequel on lit « *Union* ». La corne d'abondance placée près de lui, le soc de charrue et l'olivier qu'il porte à sa main droite, montrent l'influence qu'il possède et justifient le mot *Prospérité* placé à côté de lui.

» Le roi de pique est remplacé par le Génie de pique ou des arts : d'une main il tient la lyre et le plectrum, de l'autre l'Apollon du Belvédère. Assis sur un cube chargé d'hiéroglyphes, il est environné des instruments ou des produits des arts, et le laurier accompagne sur sa tête le bonnet de la Liberté ; près de lui, on lit *Goût.*

» Au roi de carreau succède le Génie de carreau ou du commerce : il réunit dans ses mains la bourse, le caducée et l'olivier, attributs de Mercure ; sa chaussure désigne son infatigable activité, et sa figure pensive annonce ses profondes spéculations. Il est assis sur un ballot, et le portefeuille, les papiers et le livre qui sont à ses pieds prouvent que la confiance et la fidélité sont les premières bases du commerce, comme les échanges en sont les moyens, ainsi que l'ordre en fait la sûreté.

» La dame de cœur devient la Liberté de cœur ou des cultes : portant une main sur son cœur, elle tient de l'autre une lance surmontée du bonnet, son symbole, et à laquelle est attachée une flamme où



CARTES RÉVOLUTIONNAIRES

ÉDITÉES PAR LAMARQUE, A TOULOUSE. — CONTRE-TYPE DES CARTES ÉDITÉES PAR PINAUT, A PARIS

(COLLECTION MARTEAU ET BIBLIOTHÈQUE NATIONALE. — ESTAMPES)

est écrit : *Dieu seul*. Le Talmud, le Coran, l'Evangile, symboles des trois plus célèbres religions, sont réunis par elle. L'on voit s'élever dans le fond le palmier du désert, on lit de l'autre côté : *Fraternité*.

» La dame de trèfle ou Liberté de trèfle ou du mariage : par la faveur du divorce, le mariage ne sera plus que l'assemblage volontaire de la Pudeur et de la Sagesse ; c'est ce que signifient le mot *Pudeur* et le simulacre de Vénus pudique placé près de la Liberté comme l'un de ses pénates ; et si le mot *Divorce* est écrit sur l'enseigne qu'elle tient à la main, c'est comme une amulette bienfaisante qui doit rappeler sans cesse aux époux qu'il faut que leur fidélité soit mutuelle pour être durable.

» La dame de pique est remplacée par la Liberté de pique ou de la presse : paraissant écrire l'histoire, après avoir traité la morale, la religion, la philosophie, la politique et la physique. A ses pieds sont différents écrits et les masques des deux scènes unies à la trompette héroïque ; une massue placée près d'elle annonce sa force, comme le mot *Lumière* désigne ses effets.

» La dame de carreau est remplacée par la Liberté de carreau ou des professions : elle n'a pour attributs qu'une corne d'abondance et une grenade, emblème de la fécondité ; ses désignations sont le mot *Industrie* et la *Patente* qu'elle tient à la main.

» Au valet de cœur succède l'Egalité de cœur ou des devoirs : c'est un garde national dont le dévouement pour la Patrie produit la *Sécurité publique*, le premier mot est écrit près de lui.

» Au valet de trèfle succède l'Egalité de trèfle ou de droits : un juge dans le costume républicain (présumé) tient d'une main des balances égales, et de l'autre, s'appuyant sur l'autel de la Loi, il montre qu'elle est égale pour tous : il foule sous ses pieds l'hydre de la chicane, dont les têtes sont sur la terre, près de lui est écrit *Justice*.

» Le valet de pique est remplacé par l'Egalité de pique ou des rangs : il est représenté par l'homme du 14 juillet 1789 et du 10 août 1792, qui, armé et foulant aux pieds les armoiries et les titres de noblesse, montre les droits féodaux déchirés et la pierre de la Bastille sur laquelle il est assis ; à côté de lui est le mot *Puissance*.

» Le valet de carreau est remplacé par l'Egalité de carreau ou des couleurs : un nègre, débarrassé de ses fers, foule aux pieds un joug brisé. Assis sur une balle de café, il semble jouir du plaisir nouveau d'être libre et d'être armé. D'un côté on voit un camp, de l'autre quelques cannes à sucre, et le mot *Courage* venge enfin l'homme de couleur de l'injuste mépris de ses oppresseurs.

» Après avoir rendu compte des changements qu'imposait l'amour de la Liberté, il faut peut-être dire un mot des soins qu'on a pris pour appliquer ces idées vraies et pures aux besoins qu'ont les joueurs de retrouver les signes correspondants à ceux qu'une longue habitude leur a rendus familiers. L'on a donc rempli la carte d'attributs dont l'usage indique la figure sans avoir besoin de la découvrir. La figure est assise, afin de représenter une masse égale à celle des magots du siècle de Charles VI, et l'on a porté le soin jusqu'à conserver les mêmes couleurs, afin d'offrir les mêmes effets ; enfin les noms de David, de Pallas, etc., sont remplacés par les dénominations morales des différents effets de la Révolution, dont les types de nouvelles cartes de la République française offrent tous les emblèmes. »

Le succès qu'obtint le portrait édité par Jaume et Dugourc engagea quelques amateurs à composer des jeux du même genre, et nous avons reproduit, d'après une planche de la collection Marteau, une curieuse contrefaçon de l'invention de Saint-Simon. Nous disons contrefaçon avec intention, car il ne faut pas oublier que Jaume et Dugourc avaient pris un brevet d'invention, et que dans ce jeu les personnages ont les mêmes attitudes et jusqu'aux mêmes inscriptions et attributs.

X. — **Un jeu de cartes contre-révolutionnaire.**

Nous devons placer également parmi les jeux de la fin du dix-huitième siècle un jeu assez singulier que nous reproduisons ici et sur la date de l'édition duquel il est assez difficile de se prononcer. Tous les personnages ayant joué un rôle marquant dans la période révolutionnaire se trouvent mentionnés sur



JEU DE CARTES HISTORIQUES DE LA RÉVOLUTION FRANÇAISE

composé [illegible] republicaines, du calendrier révolutionnaire, du système métrique, de la division geographique de la France et de la Déclaration des droits de l'homme

[illegible] sont

[illegible] et qui [illegible] les
[illegible] et [illegible].

[illegible]

[illegible] date de l'édition [illegible] personnages sont joué[illegible] mentionnés sur



JEU DE CARTES HISTORIQUES DE LA RÉVOLUTION FRANÇAISE

composé des devises républicaines, du calendrier révolutionnaire, du système métrique, de la division géographique de la France et de la Déclaration des droits de l'homme

ÉDITÉ A ÉGALITÉ-SUR-MARNE (CHATEAU-THIERRY) PAR BEZU, 1790-92



JEU DE CARTES CONTRE-RÉVOLUTIONNAIRE

(COLLECTION HENRY D'ALLEMAGNE)

les cartes de jeu, et leur conduite est appréciée en distiques composés d'une manière plutôt libre. Chaque carte porte en son centre l'enseigne distinctive : cœur, trèfle, carreau ou pique, accompagnée d'une légende gravée donnant la valeur de la carte.

Au centre même se trouvent les distiques dont nous avons parlé, et au-dessous, formant une sorte de cul-de-lampe, on voit une crosse et une épée croisées surmontées d'une couronne royale. Dans l'angle supérieur, à droite, se trouvent les noms des personnages auxquels on a consacré les distiques et qui sont : pour les trèfles, Vilette, Mme de Sillery, Fauchet, Talleyrand, Mmes d'Anvers et de Praslin, la Chronique de Noël, Audrein, les Assemblées populaires. Pour les cœurs, Necker, Mirabeau, Mme de Staël, La Fayette, Santerre-Danton-Manuel, Audouin, le Faubourg Saint-Marceau, les Municipalités. Pour les piques, d'Orléans, Mlle Théroigne, Montmorency, Clavière, les Feuillants, Gorsas, Brissot, les Districts ; enfin pour les carreaux, Montesquiou, Bailly, d'Aiguillon, Pétion, les Jacoquins (*sic*), Carra, Isnard, le Royal Bonbon.

Ce jeu est évidemment une satire contre la Révolution, puisqu'il tourne en ridicule les personnages principaux ayant pris part au grand mouvement populaire. Nous n'avons rencontré aucun exemplaire permettant de pouvoir affirmer que ce jeu fut mis en service à un moment quelconque. On le retrouve plus communément en feuille, et, s'il eut quelque vogue, ce fut vraisemblablement près des émigrés.

XI. — Les jeux de cartes révolutionnaires en province.

Les villes de province eurent aussi leurs modèles révolutionnaires. La ville de Lyon qui, par décret du 21 octobre 1793, s'était vu changer son nom contre celui de Ville Affranchie, ne se mit pas en frais d'imagination, car les quatre rois, de même que les quatre dames et les quatre valets, ont des attitudes absolument semblables. Les rois et les dames sont vêtus de longs vêtements flottants couverts de hachures destinées à figurer des broderies. La couronne des rois a été remplacée par un bonnet phrygien orné de la cocarde tricolore, et ces personnages sont qualifiés de Génies : nous voyons les Génies de la Guerre, de la Paix, du Commerce et des Arts. Les dames, devenues les Libertés, sont coiffées d'une sorte de bonnet de paysanne sur lequel se détache la cocarde ; elles tiennent à la main gauche une pique surmontée du bonnet phrygien, tandis que la droite porte un rameau de laurier; toutefois la Liberté de pique, au lieu de ce rameau, porte un livre ouvert destiné vraisemblablement à figurer les tables de la Constitution. Les valets, appuyés sur un fusil à baïonnette, sont devenus des Egalités ; ils sont coiffés d'un chapeau de feutre à larges bords relevés d'un côté et garni d'une longue plume. Le valet de pique n'a pas quitté la pipe que les cartiers lyonnais lui mirent à la bouche durant tout le dix-huitième siècle.

Les cartiers marseillais se contentèrent d'apporter quelques changements dans la garniture des vêtements de l'ancien portrait de Provence : on substitua trois plumes aux fleurs de lis des couronnes des rois et des dames, et tout ce qui, dans les autres parties des cartes, pouvait rappeler l'ancien régime fut soigneusement enlevé et remplacé par des représentations banales; le sceptre du roi de carreau a été agrémenté d'un fer de lance, tandis que celui du roi de cœur est surmonté d'un fer de pique.



JEU IMPÉRIAL GRAVÉ PAR ANDRIEU, D'APRÈS LES CARTONS DE DAVID, 1808-1810

(BIBLIOTHÈQUE NATIONALE. — ESTAMPES

La ville de Toulouse, nous offre la représentation d'un jeu de sieur Lamarque, qui n'est qu'une grossière copie d'un des jeux édités par maître Pinaut.

Le sieur Sorel, cartier versaillais, édita lui aussi un jeu révolutionnaire d'après celui de Pinaut; les rois sont les Eléments, les dames, les Saisons, tandis que les valets représentent les artisans des campagnes : le cultivateur, le vendangeur, le bûcheron, le jardinier.

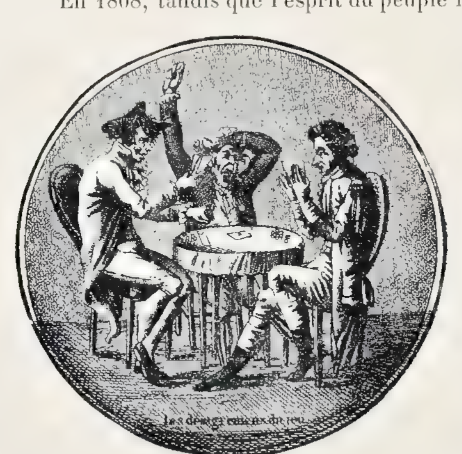
La veuve Madénié, à Dijon, créa un jeu complètement distinct de ce que nous avons vu jusqu'à présent; les rois sont devenus les défenseurs et figurent les héros de la première République. Les dames, sous les traits de la Liberté, sont affublées d'une pique au bout de laquelle est un bonnet phrygien. Près d'elles sont divers attributs servant à les caractériser. Les valets, en leur qualité d'Egalités, sont figurés par un magistrat, un seigneur, un nègre et un artisan.

En dehors de toutes ces représentations, nous avons rencontré la mention d'un jeu qui ne devait pas manquer d'être intéressant. En effet, dans un rapport du citoyen Rousselin, commissaire observateur de l'esprit public, en date de septembre 1793, il est dit que depuis peu « paraît un jeu de cartes où les Dumouriez et les Custine sont les rois, les Corday les reines et les volontaires les valets ».

XII. — **Les jeux de cartes au dix-neuvième siècle.**

Au début du dix-neuvième siècle, alors que le calme était rentré dans les esprits, l'on reprit les anciens portraits en usage à la fin du dix-huitième siècle.

En 1808, tandis que l'esprit du peuple français était tout entier aux victoires remportées par l'Empereur, on voulut créer un portrait dans le goût du jour. L'administration de la Régie s'adressa à David pour lui demander de composer un jeu vraiment impérial. Ce jeu fut mis au trait par le dessinateur Mongez, puis la Régie chargea Andrieu de le graver sur acier. Toutefois, un laps de temps assez considérable s'écoula depuis le décret impérial du 16 juin 1808 jusqu'à sa mise en vigueur, et ce n'est qu'à partir du 1er octobre 1810 que le jeu de David fut mis en circulation. Il était gravé sur un moule comprenant vingt-quatre cartes. Les rois seuls portent des inscriptions : le roi de cœur est Charles, dont le nom est composé avec des lettres se rapprochant beaucoup des onciales; le roi de pique est David, qui est transcrit en hébreu; le roi de carreau est Cæsar, tandis que le nom du roi



LES DESAGREMENTS DU JEU
CARICATURE DU DÉBUT DU XIXe SIÈCLE
(COLLECTION G. MARTEAU)



JEU DE CARTES HISTORIQUES DE LA RÉVOLUTION FRANÇAISE

...les devises républicaines, du calendrier révolutionnaire, du système métrique, de la division géographique de la France et de la Declaration des droits de l'homme

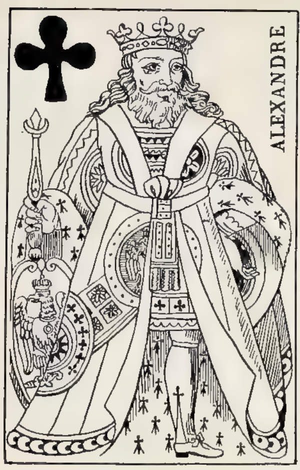


JEU DE CARTES HISTORIQUES DE LA RÉVOLUTION FRANÇAISE

composé des devises républicaines, du calendrier révolutionnaire, du système métrique, de la division géographique de la France et de la Déclaration des droits de l'homme

ÉDITÉ A ÉGALITÉ-SUR-MARNE (CHATEAU-THIERRY) PAR BEZU, 1790-92

















CARTES AU PORTRAIT OFFICIEL DE 1813

(COLLECTION G. MARTEAU)

de trèfle, inscrit en grec, est Alexandre, ΑΛΕΞΑΝΔΡ. Sur le valet de pique est la représentation des tables de la Loi, sur lesquelles on lit :

Mongez	Del
Andrieu	Scu[t]
F. Didot	Fud
MDCCCX	



ÉCUSSON INDIQUANT LES DIVERS COLLABORATEURS DU JEU IMPERIAL DE DAVID

La feuille de ce moulage, que nous avons retrouvée aux Archives de la Vienne, avait été déposée au tribunal de première instance de Civray au mois d'août 1810 et consignée en ces termes :

« Dépôt au Greffe du Tribunal de Première instance de l'arrondissement de Civray, d'une feuille de papier filigrané sur laquelle se trouve l'empreinte du moule de cartes à figures, dont la fabrication a été ordonnée par l'article premier du Décret impérial du 16 juin 1808 et dont l'émission est ordonnée à partir du 1er octobre par arrêt de son S. E. le Ministre des Finances, duc de Gaëte, en date du 4 juillet présente année 1810. »

Au cabinet des Estampes de la Bibliothèque Nationale on conserve une planche gravée de ce jeu, mais qui ne porte aucune désignation pour les figures. Les attributs sont absolument les mêmes pour les personnages de cette feuille que pour celle que nous décrivons plus haut : l'empereur Napoléon est représenté sous les traits de César, roi de carreau. C'est cette planche que nous avons reproduite.

Dans le même dépôt, on rencontre aussi une feuille de cartes qui fut déposée par maître Dambrin, cartier à Paris, vraisemblablement peu avant celle de la Régie, car, après le 1er octobre 1810, les fabricants ne pouvaient imprimer aucune carte destinée à la consommation en France. Les personnages de cette feuille sont du type debout, mais ne portent aucune des marques distinctives des séries. Les rois sont Charles, Alexandre, César et David ; les dames, Judith, Argine, Rachel et Pallas, et les valets, Hogier et Lancelot. Cette feuille était du patron de vingt cartes à la feuille, c'est pour cette raison que les deux valets rouges manquent. Sur chacune des cartes est reproduite la marque de maître Dambrin.

Le portrait qui succéda à celui de David fut gravé par Gatteaux, et mis en service dès le 1er novembre 1811. Le costume des personnages de ce jeu est emprunté à l'antiquité ou au Moyen Age : Napoléon est représenté sous les traits de César, la tête couronnée de laurier ; il tient à la main gauche un glaive et dans la droite un rouleau de parchemin, tandis qu'à ses pieds se trouve le globe du monde, en partie dissimulé sous les plis du manteau impérial. Les autres rois sont Alexandre, Charles et David ; les dames, Abigaïl, Calpurnie, Hildegarde et Statira, tandis que les valets Azaël, Ogier, Curion et Parménion. Sur le bouclier que ce dernier tient à la main est placé le nom du graveur et la date de la mise en service : Gatteaux, 1811.

Dans les Archives de la Vienne, nous avons trouvé ce jeu ainsi mentionné dans les papiers concernant le greffe du Tribunal de première instance de Civray :

« Aujourd'hui 14 novembre 1811, pour satisfaire à la demande contenue en la lettre de M. Vaucresson, contrôleur principal des Droits réunis en date du 11 de ce mois et en laquelle était jointe une

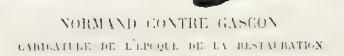


CARTES AU PORTRAIT OFFICIEL DE 1816

(COLLECTION G. MARTEAU)

feuille de moulage des nouvelles cartes adoptées par son administration, je, greffier soussigné du tribunal de première instance de l'arrondissement de Civray, ai déposé aux archives dudit tribunal la feuille contenant les empreintes des cartes ci-dessus désignées aux fins qu'on puisse y avoir recours au besoin. En foi de quoi j'ai rédigé le présent procès pour valoir et servir ce que de raison. A Civray, les jour, mois et an que dessus. Signé : CHEVALLON. »

De même que celui qui l'a précédé, ce portrait ne devait pas jouir d'une bien grande célébrité près des joueurs, puisque, dès 1813, on revenait au portrait français de l'ancien régime, qui fut édité jusqu'au milieu du dix-neuvième siècle. Le portrait à deux têtes, dont nous parlerons dans un chapitre spécial et qui est encore actuellement en usage par toute la France, est une reproduction fidèle de l'ancien portrait de 1813.



NORMAND CONTRE GASCON

CARICATURE DE L'ÉPOQUE DE LA RESTAURATION

Les exigences de la politique se firent sentir dans les cartes à jouer plus sensiblement encore que sur toutes les autres gravures. Pendant le premier Empire, les ornements des vêtements des personnages nous donnent la représentation de l'aigle; mais, sous le règne de Louis XVIII, la fleur de lis revient à la mode et le portrait mis en service par la régie des droits dès 1816, alors que l'on ne craignait plus le retour de l'Empereur, est la représentation exacte du patron de 1813, sauf le point de détail que nous signalions plus haut.

Nous n'avons pas retrouvé la trace d'un changement de patron avant l'année 1853 dans le portrait debout; toutefois, dès l'avènement de Louis-Philippe, on se préoccupa de faire disparaître les fleurs de lis comme contraires à l'ordre établi : on se contenta cependant d'annuler les fleurs de lis en imprimant par-dessus des petites rosaces qui les dissimulent assez mal.

XIII. — **Jeux de cartes de fantaisie éditées au dix-neuvième siècle.**

En dehors du type officiel, les cartiers du dix-neuvième siècle éditèrent des cartes de fantaisie assez diverses et dont certains modèles sont fort bien traités.

Un des plus curieux est sans contredit celui qui fut inventé par M. Houbigant en 1816. Son histoire est décrite tout au long sur une empreinte de ce moule, conservée au Cabinet des estampes de la Bibliothèque Nationale.

« Cartes à jouer composées par M. Gustave Houbigant par suite d'un pari avec des amis qu'il les ferait jouer avec des cartes autres que celles usitées, et que tout le monde trouvait hideuses. M. Houbigant ignorait que les cartes fussent un monopole du Gouvernement ; ayant dessiné et gravé en quinze



CARTES DU DEUXIÈME MOULAGE DU JEU INVENTÉ PAR HOUBIGANT
ÉDITÉ PAR Mme DAMBRIN, VERS 1818
(BIBLIOTHÈQUE NATIONALE. — ESTAMPES)

jours ces cartes, il donna douze épreuves à un fabricant de cartes pour les convertir en cartes à jouer. Dénoncé comme ayant l'intention de faire des cartes en fraude, un inspecteur des impôts indirects vint chez lui; il le fit très poliment, et s'aperçut bien vite qu'il y avait ignorance chez M. Houbigant et nulle intention de frauder. Mgr le duc de Berry était sur le point de se marier, M. Houbigant fut appelé chez M. de Barente, alors directeur des Impôts indirects, qui le pria de faire faire, à l'occasion de ce mariage, douze douzaines de jeux. M. Houbigant les exécuta, les porta chez M. de Pradel, ministre de la maison du roi, et elles parurent pour la première fois sur les tables de jeu de la Cour le jour du mariage. »

Dans ce jeu, que nous avons reproduit, les figures sont richement vêtues, et le coloris rehaussé d'or est du plus bel effet. Les personnages étaient tirés de l'histoire de France, et leurs noms inscrits en caractères gothiques. Pour les cœurs nous trouvons Henri IV, Jeanne d'Albret et Crillon; pour les trèfles François Ier, Marguerite de Valois et Bayard; pour les carreaux Saint Louis, Blanche de Castille et le Sire de Joinville, et pour les piques Charlemagne, Hildegarde et Roland.



UNE PARTIE DE CARTES IMPROVISÉE
D'APRÈS UNE LITHOGRAPHIE DE BOILLY, XIXe SIÈCLE

Enhardi par le succès que ses cartes obtinrent à la Cour, M. Houbigant voulut être éditeur de cartes; il composa un nouveau jeu sur les mêmes données, mais un peu différentes des premières comme ornementation des personnages et comme attitudes : le valet de cœur est complètement changé, et Grillon se trouve remplacé par Sully. Au surplus, nous reproduisons ici le récit d'un contemporain de Houbigant, qui nous apprend que l'inventeur n'eut pas à se louer d'avoir suivi ses inspirations :

« Les cartes de M. Houbigant ayant eu à la cour beaucoup de succès, on le pria de faire graver une planche spéciale. M. Bergeret fut chargé des dessins et M. Pauquet de la gravure. Mme Dambrin, fabricante de cartes, fut chargée de les fabriquer et de les vendre. M. Houbigant fit tous les frais, qui s'élevèrent à plus de dix mille francs pour ce seul modèle. Mme Dambrin, qui était déjà dans de mauvaises affaires, n'ayant jamais rien donné à M. Houbigant, celui-ci en fut pour ses dix mille francs.

Par le conseil de ses amis, qui assuraient que ses cartes, si elles devenaient publiques, feraient concurrence aux anciennes, M. Houbigant fit faire de nouveaux dessins par M. Le Normand; il sollicita une ordonnance royale pour être autorisé à faire paraître ses cartes (alors on ne souffrait aucun modèle autre que celui qui appartenait au Gouvernement) et l'obtint. On lui accordait trois centimes par jeu de cartes de son modèle. M. Houbigant fit graver des moules sur acier par d'habiles artistes; ces moules furent reproduits en quadruples cadres, et M. Houbigant dépensa encore au delà de dix mille francs. Ce



JEU DE CARTES COMPOSÉ PAR HOUBIGANT VERS 1818

ayant été mis en usage au mariage du duc de Berry

(COLLECTION MARTEAU)



JEU DE CARTES COMPOSÉ PAR HOUBIGANT VERS 1818
ayant été mis en usage au mariage du duc de Berry
(COLLECTION MARTEAU)

pouvait être une bonne affaire menée par qui sait faire les affaires, mais M. Houbigant, trompé par les fabricants, ayant voulu échapper à leurs voleries en montant une fabrique, dépensa encore là une vingtaine de mille francs. Puis la politique s'en mêla, ces cartes déroutaient les joueurs qui ne les adoptèrent pas ; elles étaient cause de discussion dans les salons : les débitants de province, dans la Vendée et la Bretagne, qui vendaient ces cartes ne payèrent pas. Un homme d'affaires, chargé des recouvrements, emporta le tout. »

L'on connaît quatre portraits édités par M. Houbigant; nous avons reproduit les deux plus dissemblables, les deux autres n'étant que des reproductions plus ou moins bien interprétées de ces modèles.

A la fin de l'année 1816, à l'avènement définitif de Louis XVIII, on eut recours aux cartes à jouer pour vanter les qualités du nouveau monarque; c'est ainsi qu'un sieur Bayard, éditeur, rue Chapon, 7, lança un jeu dont nous croyons intéressant de transcrire ici le prospectus :

« Par la publication de ce jeu, j'ai pensé être agréable aux vrais sujets du roi en leur rappelant, même dans leurs moments de loisir, ce qu'ils doivent d'amour, de fidélité, de dévouement à leur monarque, modèle de loyauté, de franchise et de bonté. Ce jeu, entièrement nouveau, a l'avantage sur tous ceux qui ont paru jusqu'à ce jour de procurer des émotions pures.

» Il est indispensable que les devises dont il est accompagné soient énoncées :

» Honneur. — L'honneur accompagne toujours les lys.

» Galanterie. — La rose est le symbole de la beauté ; un chevalier français doit être galant.

» Loyauté. — Il doit être loyal, non seulement dans ses actions, mais encore dans ses pensées.

» Constance. — Avoir un cœur constant, c'est-à-dire à l'épreuve de toutes les vicissitudes humaines.

» Bayard, auteur et éditeur, rue Chapon, n° 7. »

Ce jeu est représenté au Cabinet des estampes de la Bibliothèque Nationale (Kh 5) par deux planches, la première de 467 millimètres sur 346, et la seconde de 295 sur 346, comprenant ensemble cinquante-deux cartes, de 82 millimètres sur 55, formant un jeu de whist complet.

Les marques distinctives sont lis, cœur, rose, pensée.

Les lis représentent l'honneur; le cœur, la constance; la rose, la galanterie, et la pensée, la loyauté.

Outre les figures, le jeu comprend les points de 1 ou as à 10; chaque point figure le rameau d'un arbre.

Le roi de pensée est Louis XVI, la dame, Marie-Antoinette, et le chevalier, le duc de Berry; le roi de rose est François Ier, la dame, Marguerite de Valois, et le chevalier, Bayard; le roi de cœur est Henri IV, la dame, Jeanne d'Albret, et le chevalier, Sully; le roi de lis est Louis XIII, la dame, la France, et le chevalier, Richelieu. Les as ont aussi une désignation propre : c'est ainsi que l'as de pensée porte la légende Union; l'as de rose, Amour; l'as de cœur, Vive les Bourbons, et l'as de lis, Fidélité.

Dans le recueil intitulé *Les jeudis de ma tante*, publié vers l'année 1835, il est parlé d'un jeu des Cris de Paris, qui doit être le même que celui que nous reproduisons et qui provient de la collection de M. G. Marteau. Dans ce petit fascicule, ce jeu se trouve ainsi décrit :

« Les cartes reproduisent les images de la plupart des marchands, qui font retentir de leurs cris les rues de la capitale. On distribue les cartes en nombre égal parmi les joueurs, et les chances du jeu conduisent à répéter à haute voix les cris des différents personnages que l'on a dans la main. Chaque carte

portant une figure est accompagnée d'une autre carte sur laquelle on lit les vers appropriés au dessin. Voici les vers correspondants à la figure représentant le marchand de mottes à brûler :

Qui mit pour son plaisir Persépolis en cendre?
Fut-ce ma courtisane ou le grand Alexandre?
Omar incendia pour son amusement,
Des trésors du Génie, un vaste monument.
Grands fous, vous vous plaisez dans un grand incendie,
Votre plaisir me fait trembler ;
J'aime mieux, quant à moi, ce bonhomme qui crie :
Mottes à brûler.

La manière dont plusieurs jeunes personnes prononcent les paroles souvent bizarres que font entendre avec une si piquante énergie les marchands de Paris excite le rire.

Nous ne pouvons manquer de citer quelques-uns des principaux personnages représentés sur ces cartes, dont la dimension est d'environ 60 sur 82 millimètres.

Le roi de carreau est le marchand d'habits : *marchand d'habits, vieux galons, habits à vendre!* Dame de carreau, marchande de plaisir : *régalez-vous, mesdames, voilà le plaisir!* Valet de carreau, vitrier : *voilà le vitrier!* As de carreau, marchande d'œufs : *trois de six blancs, les rouges et les blancs!* Roi de trèfle, marchand de peigne : *marchand de peigne, sébille de bois, sébille de bois!* Dame de trèfle, marchande de chiffons : *avez-vous des chiffons à vendre? voilà la marchande de chiffons!* Valet de trèfle, gagne-petit : *à repasser ciseaux, couteaux!* As de trèfle, marchande de pois : *pois ramés, pois écossés!* Roi de pique, marchand de légumes : *des choux, des carottes, des navets!* Dame de pique, marchande d'huîtres : *voilà l'écaillère, à la barque, à la barque!* Valet de pique, carreleux de souliers : *carreleux de souliers!* L'as de pique, marchande de cerneaux : *mes beaux cerneaux!* Roi de cœur, marchand de tisane : *à la fraîche! qui veut boire!* Dame de cœur, marchande de fleurs : *fleurissez-vous! achetez des œillets, des roses!* Valet de cœur, marchand de parapluies : *à raccommoder parapluies, parasols!* As de cœur, marchande de poisson : *Ah qu'il est beau le poisson, il arrive, il arrive!*

En 1838, on édita à la lithographie Montoux, rue du Paon, n° 1, un jeu de cartes assez curieuses dont les points sont figurés par des bustes de personnages. Le roi de cœur représente un chevalier du Moyen Age ; la dame, en corsage largement décolleté, tient un éventail en plumes d'autruche, tandis que le valet est un homme d'armes portant la pique sur l'épaule gauche. Le roi de pique est Satan, la dame de pique représente une femme richement vêtue portant un loup sur la face, le valet représente Méphisto. Le roi de cœur est figuré sous les traits de Charlemagne, la dame est vêtue suivant les modes du haut Moyen Age et tient sur son poing droit un faucon, le valet est un hallebardier. Le roi de trèfle est un croisé revêtu de sa brillante armure, la dame une châtelaine, tandis que le valet n'est autre que Mercure. Les points correspondants des séries sont ainsi différenciés : pour les carreaux, le nombre des points fixant la valeur de la carte est indiqué par autant de têtes de guerriers, où se trouve résumée l'histoire de toutes les coiffures depuis le heaume du Moyen Age jusqu'au bonnet à poil des vieux grognards du premier Empire. Pour les piques, les têtes sont affublées d'une paire de cornes, et toutes ces figures de diablotins portent le masque du



LE JEU DU PETIT SOLDAT
ÉDITÉ CHEZ MAURIN ET Cie, EN 1848
(COLLECTION G. MARTEAU)

vice sous toutes ses formes. Les cœurs sont remplacés par les bustes des plus jolies femmes de tous les pays, et ces figures sont coiffées suivant la mode du temps de Louis-Philippe. Les points de la série trèfle sont remplacés par les portraits des magistrats, des sages et des savants des siècles passés. Les marques distinctives des séries se trouvent placées en tête de chacune des cartes parmi les sujets servant à en indiquer la valeur.

En 1848, la maison Charles Maurin et Cie édita le jeu du petit soldat, où sont rappelées les vertus civiques. Le valet de cœur nous montre le départ pour l'armée, la dame de cœur figure la Lumière et le roi est le Général. Le valet de trèfle est le petit soldat, la dame la Résignation et le roi l'Amiral. Le valet de pique figure la bataille à laquelle prend part le petit soldat, la dame est la Gloire et le roi Charles VI. Le valet de carreau nous montre le retour au foyer, la dame est la Justice et le roi le Diplomate.



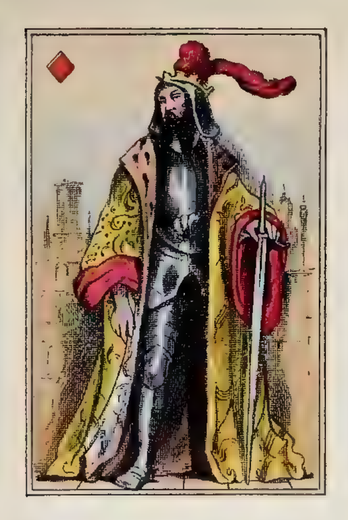
CARTES DE POINTS DU JEU ÉDITÉ PAR MONTOUX EN 1838
(COLLECTION G. MARTEAU)

Sous le second Empire, les jeux de fantaisie furent nombreux, aussi nous contenterons-nous d'en signaler seulement quelques-uns. Tout d'abord, nous citerons ce jeu finement gravé qui nous donne la reproduction des modes aux différentes époques de notre histoire. Les enseignes ne sont pas inscrites sur les cartes, et il est probable que ces cartes restèrent à l'état de projet. Les rois sont reconnaissables à la couronne placée dans un des coins de la carte, elle devait sans doute surmonter la marque distinctive de la série. Un d'eux figure un chevalier du temps de saint Louis, les pieds chaussés des « poulaines » et les jambes protégées par des « plates » et des genouillères, tandis que le haut du corps est revêtu d'une cotte de mailles sur laquelle a été passé un justaucorps serré par une ceinture. Sur les épaules du personnage est jeté le manteau royal bleu doublé d'hermine. Un autre roi est habillé suivant la mode du temps de Henri II; un troisième, vêtu du costume national écossais, représente vraisemblablement un des Stuarts, tandis que le quatrième roi est Louis XIII s'appuyant de la main droite sur son bâton royal à longue pomme d'ivoire; dans sa main gauche il tient son chapeau de feutre à large bord, agrémenté d'une superbe plume d'autruche. Les reines portent des vêtements conformes aux modes de leur temps; elles sont placées dans des attitudes assez

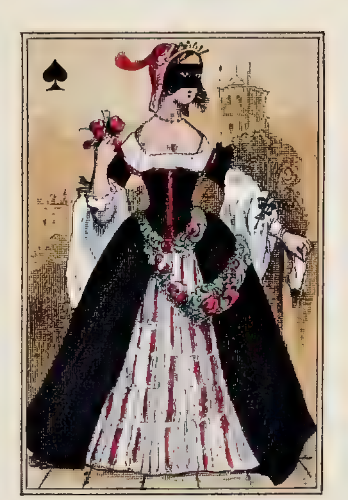


JEU DE CARTES DE FANTAISIE, ÉPOQUE LOUIS-PHILIPPE

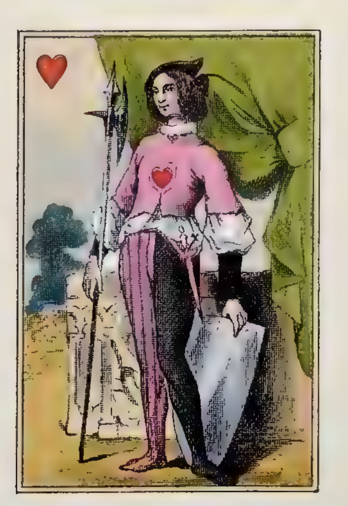
Lithographie attribuée à Nanteuil











JEU DE CARTES DE FANTAISIE, ÉPOQUE LOUIS-PHILIPPE

Lithographie attribuée à Nanteuil

(COLLECTION MARTEAU)



JEU DE FANTAISIE DU SECOND EMPIRE

(COLLECTION HENRY D'ALLEMAGNE)

diverses. Les valets sont eux aussi fort bien traités ; celui qui accompagne saint Louis représente un écuyer portant le heaume destiné à son maître ; les trois autres sont respectivement un page Henri II, un fauconnier et un valet de chambre.

Vers 1855, la maison Avril et Cie créa un jeu où les principaux acteurs de la capitale étaient représentés. La série cœur a pour roi M. Guémard, pour reine Mme Guémard, et pour valet M. Belval. Le roi de carreau est M. Montaubry, la reine Mme Cico, et le valet M. Sainte-Foy. Le roi de trèfle est M. Bressant, et la dame Mme Devoyod.

Ces cartes présentent cette particularité d'être des photographies très bien réussies quoique un peu effacées par le temps.



CARTES DE POINTS DU JEU ÉDITÉ PAR MONTOUX EN 1838

COLLECTION G. MARTEAU

La collection de M. G. Marteau contient un grand nombre de jeux de fantaisie, parmi lesquels nous remarquons encore le jeu des Trois Mousquetaires. Ces cartes, qui sont lithographiées, nous montrent les principaux personnages du roman d'Alexandre Dumas. Le roi de cœur est Aramis, la dame Anne d'Autriche, et le valet Bazin ; le roi de trèfle est Athos, la dame Lady Winter, le valet, qui n'a aucun nom patronymique, nous indique celui du maître cartier, éditeur du jeu : Grimaud. Le roi de carreau est Porthos, la dame la duchesse de Chevreuse, et le valet Mousqueton. Le roi de pique est d'Artagnan, la dame Mme Bonacieux et le valet Planchet.

En 1858, nous trouvons un jeu impérial fait en l'honneur de Napoléon III, par l'éditeur B.-P. Grimaud et Cie, dont le nom se trouve inscrit sur le valet de trèfle. Ces cartes furent imprimées chez F. Chardon, rue Hautefeuille, 3, et elles mesurent environ 82 sur 53 millimètres. Les personnages des séries sont pour les cœurs le prince Albert, la reine Victoria et un jockey, tandis que l'as représente les armes de l'Angleterre. Les personnages de trèfle sont l'empereur Napoléon III, l'impératrice Eugénie et un valet de chasse. Pour les carreaux, nous trouvons l'empereur François-Joseph, l'impératrice Elisabeth et un héraut d'armes. Pour les piques, ce sont Alexandre II de Russie, l'impératrice et un héraut d'armes. Sur tous les as sont les armoiries des contrées dont les souverains sont représentés.



JEU RÉPUBLICAIN COMPOSÉ PAR BERTRAND VERS 1872

ÉDITÉ PAR LA MAISON LECLAIRE, A PARIS

(COLLECTION G. MARTEAU)

En 1881, nous rencontrons le « Calendrier de Charles VI ». Ce jeu comprend 52 cartes figurant les quatre saisons de l'année. Douze figures représentent les personnages des séries qui sont : le monsieur, la dame et le domestique. Les dénominations de ces figures sont : Janvier, Avril, Juillet ; Octobre, Février et Mai ; Août, Novembre et Mars ; Juin, Septembre et Décembre. Les points sont : 1, Dimanche ou as ; 2, Lundi ; 3, Mardi ; 4, Mercredi ; 5, Jeudi ; 6, Vendredi ; 7, Samedi ; 8, Semaine ; 9, Mois ; 10, Saison. Lorsque l'on voulait jouer au piquet, il suffisait de supprimer cinq cartes du Lundi au Vendredi.

XIV. — **Cartes servant de gravures de modes.**

Nous avons rencontré deux mentions relatives à ce genre de jeu, la première se trouve dans le journal *des Dames et des Modes*, à la date du 20 mai 1824, et montre avec quel soin et quelle fidélité étaient exécutés ces sortes de jeux :

« On nous a montré, lisons-nous dans cette feuille, un jeu de cartes nouveau, la dame de pique est une copie exacte de la figure 1069 du Journal des Dames et des Modes : chapeau de satin orné de plumes d'autruche ; sous ce chapeau, petit bonnet à barbes nouées de côté ; robe barèges, garnie de bouffans de gaze et de nœuds de satin ; manches très courtes ; gants demi-longs ; collier de perles et fichu ou pointe de blonde noire.

» Il est impossible de ne point reconnaître le Numéro 2063 de la même suite de gravures, dans la dame de trèfle. Le chapeau est orné de deux esprits ; et il y a sous le chapeau une cornette de tulle ; la redingote, qui est de gros de Naples, est garnie de bandes de satin formant brandebourgs ; et un cachemire est drapé sur ses épaules.

» La dame de carreau, comme la figure 1070 du Journal des Dames et des Modes, a un chapeau de paille d'Italie et une ceinture de cuir ; seulement le dessinateur a converti le canezou de perkale, à collet à la chevalière, en un fichu à collet rabattu.

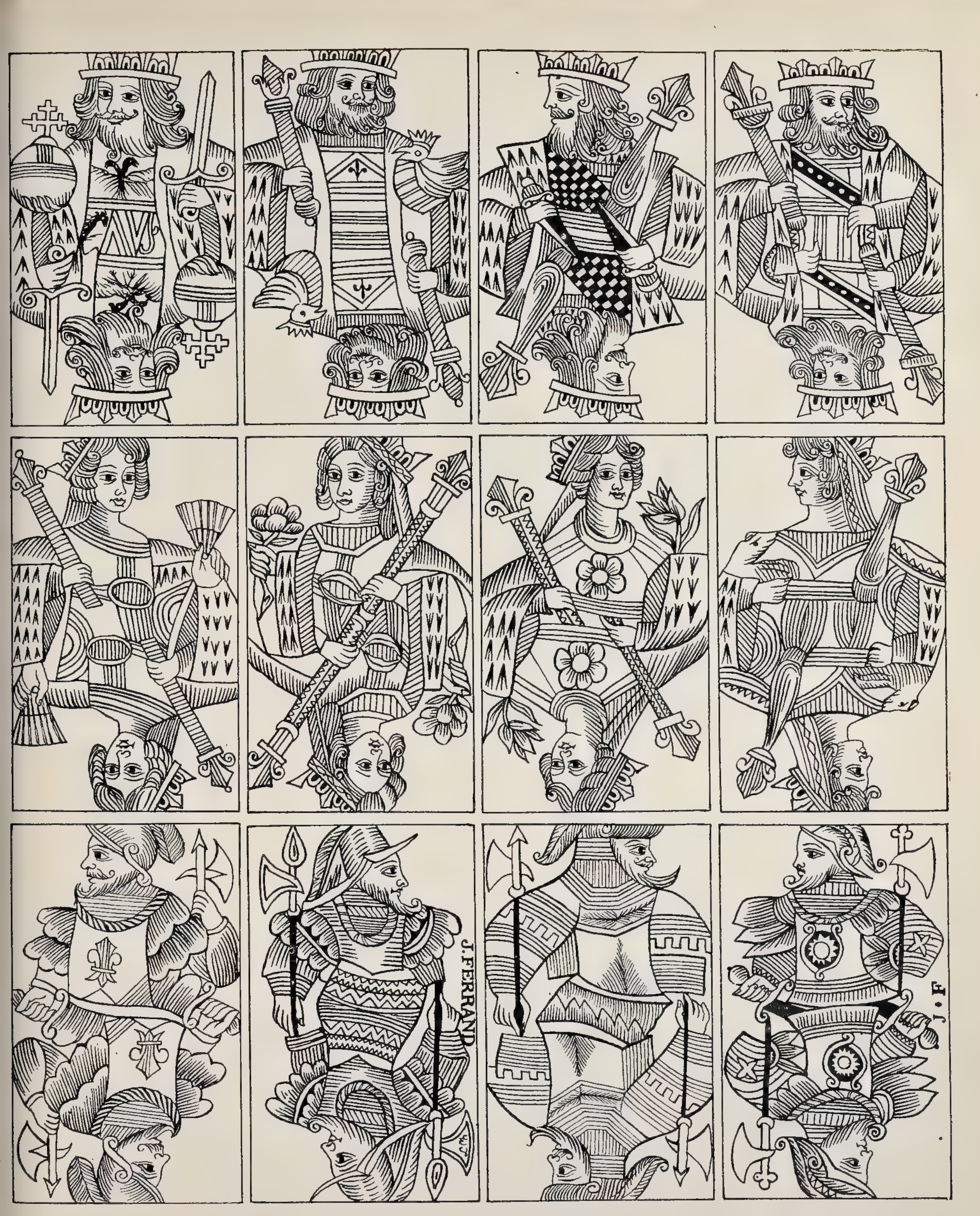
» C'est la gravure 2076 qui a servi de modèle pour l'ajustement de la dame de cœur : chapeau de tissu de soie, imitant la paille ; épis de bled entourés de marabouts ; collier de perles ; draperies sur la gorge ; enfin écharpe à chefs.

» Nous avons pensé qu'il ferait plaisir aux dames françaises de voir un pareil hommage rendu en Allemagne aux modes parisiennes. »

La seconde est en 1849, où un industriel, M. Blaquières, avait exposé un jeu dans lequel il avait substitué aux types traditionnels, les toilettes nouvelles de chaque saison : le jeu de cartes se trouvait ainsi transformé en un véritable journal de modes.

XV. — **Cartes à jouer du type à deux têtes.**

Le premier jeu de cartes à deux têtes qu'il nous ait été donné de rencontrer est conservé au Musée de Hal, à Bruxelles. Il est à enseignes italiennes, coupe, bâton, épée et denier ; les personnages sont coupés horizontalement, et sur le roi de bâton se trouve un écusson rond au centre duquel on voit l'aigle à deux têtes, tandis qu'en exergue on lit : Carte da Giuoco. Sur les cavaliers on aperçoit la tête du cheval et tout le buste du personnage. Le deux d'épée porte l'inscription : Fabrica di Gaetano Salvotti in Vicenza sul Corso 1602. Ce jeu, parfaitement gravé, a été publié en partie par Merlin à la planche 29 de son volume sur l'origine des cartes à jouer.



CARTES AU PORTRAIT A DEUX TÊTES
ÉDITÉES PAR J. FERRAND, A POITIERS, COMMENCEMENT DU XIXe SIÈCLE
(BIBLIOTHÈQUE NATIONALE. — ESTAMPES)

Il est assez difficile de préciser à quel moment le type à deux têtes fut mis en service en France. Officiellement, il le fut en vertu de deux décisions du Ministre des Finances, en date des 17 février 1827 et 22 octobre 1828, autorisant l'administration des contributions indirectes à émettre un moulage de cartes à deux têtes concurremment avec celui des cartes ordinaires.

Depuis longtemps déjà, cependant, les départements frontières, se livrant au commerce d'exportation, connaissaient ces moulages. En effet, dans l'inventaire dressé chez Jean Alaric, maître cartier à Agen, le 30 juin 1745, par le fermier du droit rétabli sur les cartes, il est fait mention « d'un moule de tête à deux figures », qui ne doit pas être considéré autrement que comme un moule du type qui nous occupe. (Arch. municipales, Agen, FF. 100.)



LA PARTIE DE CARTES DES NOCES D'OR
D'APRÈS UNE LITHOGRAPHIE DU MILIEU DU XIXe SIÈCLE

D'autre part, M. Camoin, fabricant de cartes à jouer, à Marseille, nous a présenté un moule de cartes à deux têtes portant gravée, entre les deux séries de figures, la date de 1806. Cette planche, provenant du fonds d'un de ses prédécesseurs, Arnoux et Amphoux, reproduit assez grossièrement les figures du portrait ordinaire usité alors par toute la France. La seule distinction consiste dans les valets, qui nous donnent la représentation des soldats républicains coiffés du tricorne agrémenté d'une plume ; ils sont tous armés de la hache et le valet de pique est revêtu d'un costume dont tous les parements sont recouverts de fleurs de lis brodées.

A la Bibliothèque Nationale, on conserve aussi une feuille de moulage que nous placerons à peu près à la même époque. Elle porte le nom de J. Ferrand, qui, en 1790, était fabricant de cartes à Poitiers. Ce portrait représente d'une manière assez exacte le moulage de P. Place que nous avons reproduit : c'est le portrait à deux têtes établi d'après le portrait d'Auvergne. On remarquera, en effet, que toutes les particularités de ce patron ont été conservées sur le nouveau type ; le roi de cœur porte toujours sur sa poitrine l'aigle à deux têtes tandis que le roi de trèfle maintient sur son poing ce singulier animal qui, au début, fut un faucon. Pour les reines, une seule différence est à noter, c'est que la dame de cœur tient un éventail à la main au lieu d'une rose. Quant aux valets, ce sont bien toujours ces hommes d'armes à l'aspect farouche qui, de tout temps, furent employés par les cartiers de Thiers.



CARTES AU PORTRAIT A DEUX TÊTES

ÉDITÉES PAR LA MAISON ARNOUX ET AMPHOUX, A MARSEILLE, EN 1806

D'APRÈS LE BOIS ORIGINAL APPARTENANT A MM. CAMOIN ET Cie

Les cartiers du nord et de l'est de la France connaissaient aussi ce moulage et en faisaient un assez grand commerce d'exportation. L'administration, reconnaissant enfin que ce portrait était d'un usage plus commode pour les joueurs, prit le parti de l'autoriser, en France, à partir de l'année 1808. Il circula alors au titre étranger et sous la dénomination de « cartes au portrait Belge ».

La nouveauté et la commodité de ces cartes les firent rechercher, mais le droit de quarante centimes par jeu, dont elles étaient grevées, comme cartes étrangères admises à l'intérieur, en empêchait seul la propagation. Ce fut alors que l'administration décida d'adopter ce moulage et de le mettre en concurrence avec le portrait ordinaire debout qu'il devait peu après complètement remplacer.

Le premier type à deux têtes était coupé horizontalement, c'est-à-dire formé de deux bustes accolés l'un à l'autre. Cette disposition n'était pas heureuse, car elle laissait apercevoir une partie du buste inférieur lorsqu'on tenait un paquet de cartes ouvert dans la main.

L'administration, s'apercevant de cet effet disgracieux, décida, par la circulaire du 31 décembre 1832, de créer un second moulage « formé de deux moitiés de cartes à portrait français réunies transversalement et dans lesquelles serait conservée la partie des cartes visible lorsqu'on tient un jeu ouvert ».

Actuellement, c'est encore ce portrait de 1832 qui est émis par les presses de la Régie, du moins dans sa forme générale, car, suivant les Régimes, quelques légères modifications ont été apportées dans la décoration des vêtements des personnages représentés.

XVI. — Jeux historiques et jeux de fantaisie du type à deux têtes.

Dès l'apparition du portrait officiel à deux têtes, les éditeurs de cartes à jouer ont donné libre cours à leur imagination pour la création de cartes de fantaisie. Quelques-uns d'entre eux ont composé des jeux ayant plutôt un caractère historique; toutefois les compositions de genre furent bien plus nombreuses et provoquèrent la création de modèles d'une finesse et d'un luxe exquis.

Parmi les premiers jeux de fantaisie à deux têtes qu'il nous a été donné de rencontrer, nous citerons celui qui fut composé par le sieur Steinberger, de Francfort, en 1833; il est conservé dans le cabinet des estampes de la Bibliothèque Nationale. Les personnages des cartes majeures sont revêtus suivant les modes en faveur sous le premier Empire, et l'assemblage général est assez agréable. L'as de pique, placé au centre de la carte, est entouré de trophées de drapeaux sur lesquels est perché le coq gaulois. L'as de carreau présente une vignette figurant une peau de lion sur laquelle se trouve déposée la massue d'Hercule, un sabre et un chapeau haut de forme empanaché de plumes tricolores.

En 1836, Roiné père et Dumontier, fabricants de cartes à Nantes, composèrent un jeu se rapprochant beaucoup du type officiel, mais traité avec bien plus de soin et de goût. Les cartes majeures, comme dans ce dernier, sont César, Alexandre, David et Charles; les reines, Rachel, Argine, Pallas et Judith, et les valets, Hector, Lancelot, Hogier et Lahire.

En 1852, l'éditeur L. Levau fit imprimer, chez Lemercier, rue de Seine, 51, un jeu de cartes impériales dont les cartes majeures donnaient la représentation



JEU POLITIQUE

ÉDITÉ PAR LA MAISON GRIMAUD, EN 1872

(COLLECTION G. MARTEAU)

de Napoléon, Charles-Quint, Auguste et Charlemagne, pour les rois ; de Joséphine, Isabelle, Julie et Hildegarde, pour les dames ; pour les valets, Ney, prince de la Moskova, Berthier, prince de Neuchâtel et de Wagram, Lannes, duc de Montebello, et Duroc, duc de Frioul. Les as de ce jeu sont placés dans un cercle au sommet duquel est placée l'aigle impériale tenant la foudre dans ses serres, tandis que dans la partie inférieure une autre aigle est représentée d'une façon identique à la première.

Pour l'année 1864, nous citerons le jeu imprimé chez Charles Chardon aîné, 30, rue d'Hautefeuille, pour le compte de la maison Grimaud ; il représente les rois de France et leurs favorites. Pour les cœurs, nous trouvons Louis XIV et la duchesse de La Vallière ; pour les trèfles, François I[er] et la duchesse d'Etampes ; pour les carreaux, Henri IV et Gabrielle d'Estrée, et enfin pour les piques, Charles VI et la belle Odette. Ces cartes, qui ne manquent pas de caractère, ont le trait lithographié en noir et sont coloriées au patron ; les valets ne supportaient aucune inscription ni nom patronymique, sauf le valet de trèfle qui, conformément à la loi, portait le nom du maître éditeur.

En 1870, on publia, à la lithographie Vassoille, rue Neuve, à Lyon, un jeu de cartes républicaines dont les rois étaient Gambetta, Trochu, Jules Favre et Garibaldi ; les reines, la Liberté, l'Egalité, la Fraternité et la France, tandis que les valets représentaient un franc-tireur, un mobile, la Gloire et un garde national.

En 1872, Palmier, éditeur à Paris, fit imprimer, chez Noblet, un jeu de cartes dont les marques des séries étaient remplacées par des Etoiles, des Ancres marines, des Cercles et des Triangles. Ce jeu, dont le trait était imprimé en noir recouvert ensuite d'une couleur disposée à l'aide du patron, donnait pour les cartes majeures les représentations des personnages suivants : pour les triangles, Henri IV et Marguerite de Valois ; pour les ancres, saint Louis et la reine Blanche ; pour les cercles, Charlemagne et Catherine de Médicis, et pour les étoiles, Louis XIV et la reine Marie-Antoinette.

Nous placerons pour la même époque ce jeu mythologique, édité par la maison Leclaire et composé par Bertrand, qui comprend les mêmes marques de séries. Les personnages de la série des étoiles sont Jupiter, la Solidarité et Apollon ; ceux de la série carreau sont Neptune, la Liberté et Mercure ; la série des cercles comprend Mars, la Fraternité et l'Hymen, tandis que les triangles représentent Vulcain, l'Egalité et le Génie. Les cercles et les triangles forment la couleur rouge, tandis que les carreaux et les étoiles sont de couleur noire.

En 1872, nous voyons apparaître le jeu politique de la maison Grimaud. Les marques des séries sont celles qui sont habituellement en usage dans les jeux français. Chacune d'elles représente un des régimes sous lesquels la France a vécu pendant le cours du dix-neuvième siècle. Les carreaux sont réservés à l'Empire, les piques à la Légitimité, les trèfles à la Monarchie constitutionnelle, et les cœurs à la République. Les personnages des cartes majeures sont, pour les carreaux, Napoléon I[er], Joséphine et le maréchal Ney ; pour les piques, Henri IV, Marguerite ; pour les trèfles, nous voyons Louis-Philippe, la reine Amélie et Guizot. Quant aux personnages de la série cœur, ils portent tous la désignation République : Le roi paraît être César ; la reine, la Paix, tandis que le valet représente l'effigie de nos pièces de cinq francs : Hercule plaçant sous sa protection les deux principes fondamentaux du régime républicain : la Justice et la Liberté.



[illegible] pour les rois, de José- [illegible] pour les dames, pour les valets, Ney, [illegible] et de Wagram, Lannes, [illegible]

[illegible] l'aigle impériale tenant la foudre dans [illegible] une autre aigle est représentée [illegible]

[illegible] le jeu imprimé chez Charles Chardon aîné, [illegible] compte de la maison Grimaud, il représente [illegible]. Pour les cœurs, nous trouvons Louis XIV [illegible]; pour les trèfles, François I[er] et la duchesse [illegible], Henri IV et Gabrielle d'Estrées, et enfin pour les [illegible]. Ces cartes, qui ne manquent pas de carac- [illegible] en noir et sont coloriées au patron; les valets [illegible] inscription ni nom patronymique, sauf le valet de trèfle [illegible] portait le nom de [illegible] éditeur.

[illegible] à la lithographie [illegible] Neuve, à Lyon, un jeu [illegible] et les rois étaient [illegible], Jules Favre et [illegible] la France tandis que [illegible] de national.

[illegible] des Étoiles, des Ancres [illegible] et des Triangles. [illegible] donnait pour les [illegible] pour les triangles, [illegible] de Valois; pour les ancres, saint Louis et la reine Blanche; [illegible] Charlemagne et Catherine de Médicis, et pour les étoiles, [illegible] Marie-Antoinette.

[illegible] même époque [illegible] édité par la [illegible] par Bertrand, qui comprend [illegible] de [illegible] la série des étoiles sont Jupiter, la Solidarité et Apol- [illegible] carreau sont [illegible], la Liberté et Mercure; la série des [illegible] la Fraternité et [illegible] que les triangles repré- [illegible] et le Génie. [illegible] triangles forment la [illegible] que les carreaux et les étoiles sont de couleur noire.

[illegible] apparaître le jeu politique de [illegible] Grimaud. Les [illegible] qui sont habituellement en usage dans les jeux fran- [illegible] des régimes sous lesquels la France a vécu [illegible] siècle. Les carreaux sont réservés à l'Empire, [illegible] à la Monarchie constitutionnelle et les cœurs [illegible] pour les carreaux, [illegible] Ney; pour les piques, Henri IV, Marguerite; [illegible] Philippe, la reine Amélie et [illegible]. Quant aux [illegible] portent tous la [illegible] République. Le roi [illegible] que le valet représente l'effigie de nos [illegible] sous sa protection les deux principes fonda- [illegible] la Justice et la Liberté.



JEU ALLEMAND DU PORTRAIT A DEUX TÊTES, EXÉCUTÉ VERS 1860

(COLLECTION LUCIEN LAYUS)

Les points de chacune des séries contiennent en leur centre les emblèmes symboliques du régime auquel ils appartiennent; les carreaux sont ornés d'une petite aigle impériale; les piques, la fleur de lis; les trèfles, une sorte de petit cercle, et les cœurs, le triangle de l'égalité.

La même année, il parut, à Lyon, chez l'éditeur Gallet, un jeu que nous



UNE PARTIE DE CARTES AU CAFÉ
D'APRÈS UNE LITHOGRAPHIE DU XIXe SIÈCLE
(COLLECTION G. MARTEAU)

pourrions qualifier « des devises historiques ». Il est au trait noir et très sommairement colorié. Chaque carte de point, de même que chacune des cartes majeures portent une devise rappelant un fait historique remarquable. Sur les cartes basses, on s'est contenté d'imprimer la légende dans les espaces laissés libres par les points, mais sur les cartes majeures ces devises sont placées sur des bandes formant la démarcation entre les deux parties de la carte.

Le roi de cœur est Thiers avec la devise : Elu président de la République française par l'Assemblée nationale, le 31 août 1871. — L'avenir est aux plus sages.

La reine de cœur est la République française. Couronnée de chêne et de laurier, elle tient fièrement dans la main droite le drapeau tricolore ; la devise qui l'accompagne est : Proclamée le 21 septembre 1792 et basée sur la déclaration des droits de l'homme. — Plus d'inégalités violentes et illégitimes, plus de seigneurs ni de serfs, mais un même peuple, une loi égale pour tous, une nation libre et souveraine.

Le valet de cœur est Etienne Marcel : fut le porte-parole de la bourgeoisie aux Etats généraux de 1355, où, pour la première fois, le Tiers Etat put délibérer en commun avec la noblesse et le clergé. Il fit faire un pas décisif à l'œuvre de nivellement graduel qui devait aboutir à la déclaration des droits de l'homme.

Le roi de trèfle représente Washington : l'Amérique voit en lui son libérateur et le fondateur de la République des Etats-Unis dont il fut le président, en 1789 ; il mourut en 1799.

La reine de trèfle figure la République américaine avec la légende : Proclamée le 4 juillet 1776.

Le valet de la série est Lafayette : envoyé en Amérique contre les Anglais en 1776, le général Lafayette, qui devait jouer un si grand rôle dans la Révolution française, prit une large part à l'œuvre de Washington.

Le roi de carreau est Guillaume Tell : libérateur de l'Helvétie.

La reine, la République helvétique : Un pour tous ! Tous pour un !

Le valet, Melchthal : compagnon d'armes de Guillaume Tell.

La série des piques représente la république romaine. Le roi est Brutus qui porte la légende : Fit proclamer la déchéance du roi Tarquin et fonda la république romaine, dont il fut nommé consul 510 ans avant Jésus-Christ.

La reine est la république romaine : Proclamée 510 ans avant Jésus-Christ, elle tomba sous l'épée de César, passant le Rubicon et triomphant définitivement à Pharsale, l'année suivante, 48 ans avant notre ère.

Le valet, figurant Sextius, porte la devise : Fut le premier plébéien élevé au Consulat. Sa nomination consacra l'égalité politique des plébéiens et des patriciens qui fut célébrée par l'érection d'un temple à la Concorde, 366 ans avant Jésus-Christ.

Les as de ce jeu présentent des vignettes appropriées à l'histoire du pays auquel leur série est consacrée. C'est ainsi que l'as de cœur nous montre l'assemblée du tiers état dans la salle du Jeu de Paume. Au bas se trouve l'historique de la réunion, ainsi que le dialogue du marquis de Brézé à l'assemblée et les réponses héroïques de Bailly, Mirabeau et Siéyès.

L'as de trèfle nous montre le navire de Christophe Colomb abordant la terre d'Amérique, au bas la légende : Découverte de l'Amérique, 1492.

L'as de carreau rappelle le serment de Grutly, qui eut lieu le 7 novembre 1307, et où Werner Stauffacher, Walter Furst et Arnold Melchthal, chacun avec dix amis de leur choix, jurèrent de s'armer pour les libertés de l'Helvétie.

L'as de pique mentionne la louve de Rome allaitant Romulus et Rémus ; cette vignette est accompagnée de la légende : Romulus et Rémus, fondateurs de Rome, 754 avant Jésus-Christ.



JEU DE CARTES DU PORTRAIT A DEUX TÊTES

ÉDITÉ PAR H. BACKOFEN, A MUNICH (XIXe SIÈCLE)

(COLLECTION G. MARTEAU)

Parmi ces jeux semi-historiques et semi-fantaisistes, nous citerons encore celui qui, composé par Chantriaux, en 1880, fut édité par la maison Leclaire. Les cartes majeures sont : pour les cœurs, Mercure, Lucie Desmoulins ayant pour valet le Président Carnot; pour les trèfles, nous trouvons Kléber, Mme de Staël et Danton; pour les carreaux, Hoche, Mme Roland et Bailly, tandis que Desaix est le roi de pique, Charlotte Corday la reine, et Rouget de l'Isle le valet.

Parmi les compositions de luxe, nous signalerons tout particulièrement ce joli jeu dans le goût Louis XV qui fut composé, il y a quelques années, par M. Hubert Dys et édité par la maison Grimaud. Les rois sont représentés par d'élégants petits marquis, tandis que les reines nous donnent la représentation de ces jolies marquises poudrées avec art qui sont si souvent reproduites dans les tableaux de nos célèbres peintres du dix-huitième siècle. Les as de ce jeu sont encadrés par des guirlandes de fleurs du plus gracieux effet.

C'est encore la maison Grimaud qui édita en 1900 ce curieux jeu gothique composé par M. Gaston Quenioux; tous les personnages sont traités avec un grand soin, et le coloris lithographique a donné à ces cartes, malgré leur caractère sévère, une physionomie des plus gracieuses.

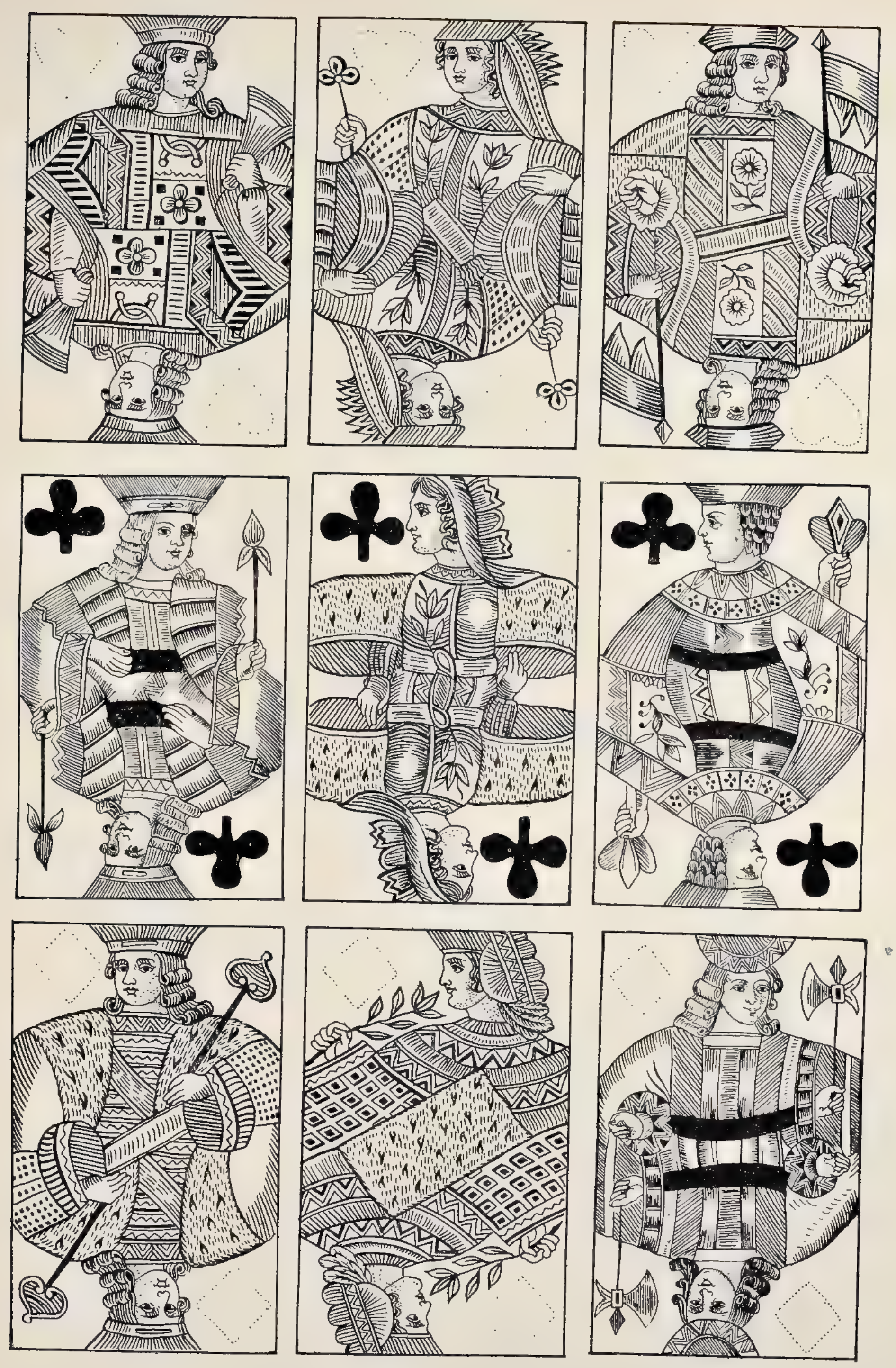
Vraiment, à voir d'aussi agréables et fines productions, l'on est étonné de constater qu'elles ne jouissent pas plus des faveurs du public qui, routinier comme l'administration de la Régie, s'en tient toujours au vieux patron de 1832.

Comme dernier jeu de fantaisie, nous signalerons, d'après le *Petit Journal*, celui qu'en 1902, l'empereur d'Allemagne s'est fait composer. Le roi de cœur est Guillaume II; le roi de trèfle, Humbert Ier d'Italie; le roi de carreau est Léopold, roi des Belges, tandis que le Pape est représenté sous les traits du roi de pique. La reine de cœur est Victoria; la reine de trèfle, Elisabeth d'Autriche; la dame de carreau, la reine Marguerite d'Italie, et la reine de pique, l'impératrice de Russie. Les quatre valets sont les quatre présidents du conseil les plus en vue des gouvernements européens, tandis que les as présentent chacun le portrait d'une actrice célèbre.

XVII. — **Jeux étrangers à deux têtes au dix-neuvième siècle.**

Nous avons reproduit deux spécimens des jeux du portrait à deux têtes édités à l'usage des pays étrangers. L'un d'eux, sortant des presses du sieur H. Backofen, de Munich, était destiné à la consommation en Allemagne et en Belgique. On retrouve encore sur les cartes majeures quelques caractéristiques du portrait français, mais les ornements n'ont pas été compris par le graveur, et les fleurs de lis ainsi que les hermines sont complètement défigurées. Le redoublement des figures, fait horizontalement, est tout à fait maladroit et donne à ces cartes un caractère passablement grotesque.

Le second patron que nous publions était destiné à l'exportation en Suisse; il est inspiré d'une manière bien évidente du portrait Bourguignon pour l'exportation, édité à Dijon, au milieu du dix-huitième siècle. En effet, on retrouve sur ces cartes toutes les particularités du portrait Bourguignon : la coiffure plate et rectangulaire de la dame de cœur; le parchemin que tient à la main gauche le roi de cœur, et jusqu'à l'attitude du valet de cette série qui, lui aussi, porte la bannière de son roi.



JEU DE CARTES DU PORTRAIT A DEUX TÊTES
DESTINÉ A L'EXPORTATION EN SUISSE (XIXe SIÈCLE,

(COLLECTION G. MARTEAU)

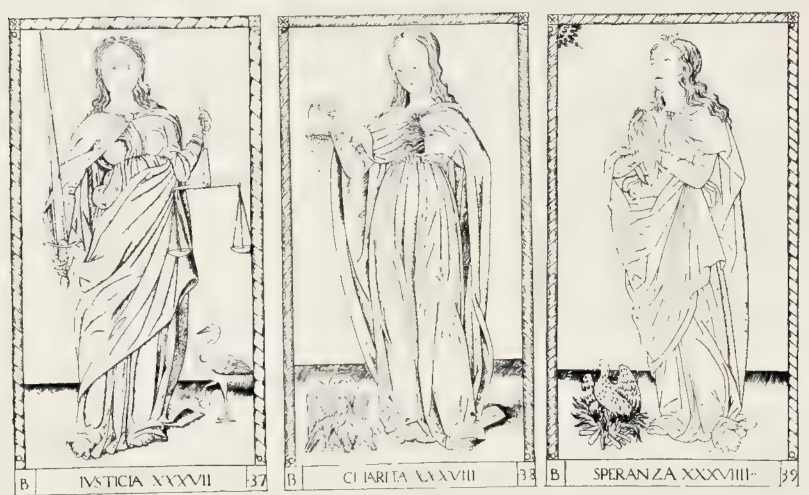
CINQUIÈME PARTIE

UN JEU INSTRUCTIF AU XIVᴱ SIÈCLE

Les « Naibi ».

Au quatorzième siècle, on vendait en Italie une suite de dessins composée de cinquante pièces. Cette série d'images était, par sa variété, propre à l'amusement des enfants et à leur instruction ; elles servaient de sujets d'interrogation aux maîtres ou aux parents. C'était une nomenclature étendue des connaissances alors les plus utiles, une sorte d'aide-mémoire encyclopédique pour les yeux. Les pièces qui la composaient étaient connues sous le nom de Naibis.

Ce qui donne un certain poids à l'hypothèse qui veut que ce jeu primitif des Naibis ait été destiné à cet usage, c'est sa composition même, qui était



JEU DIT « TAROT DE MANTEGNA » GRAVÉ EN 1485
LES VERTUS THÉOLOGALES : la Justice, la Charité, l'Espérance.

(BIBLIOTHÈQUE NATIONALE. — ESTAMPES)

entièrement mythologique ou allégorique. On y voyait représentés, en effet, les différents états de la vie, les Muses, les Vertus et les Planètes.

Une autre preuve de l'innocence de ce jeu est puisée dans la chronique de Jean Morelli qui écrivait, à Florence, vers l'année 1393. Parlant des pertes auxquelles un jeune homme est exposé, cet auteur dit : « Ne joue pas au jeu de hasard, ni à aucun jeu de dés ; joue les jeux qui sont à l'usage des enfants : les osselets, la toupie, les fers, les Naibis. »





JEU DE TAROT, DIT DE CHARLES VI
LA FORCE
BIBLIOTHÈQUE NATIONALE (ESTAMPES)



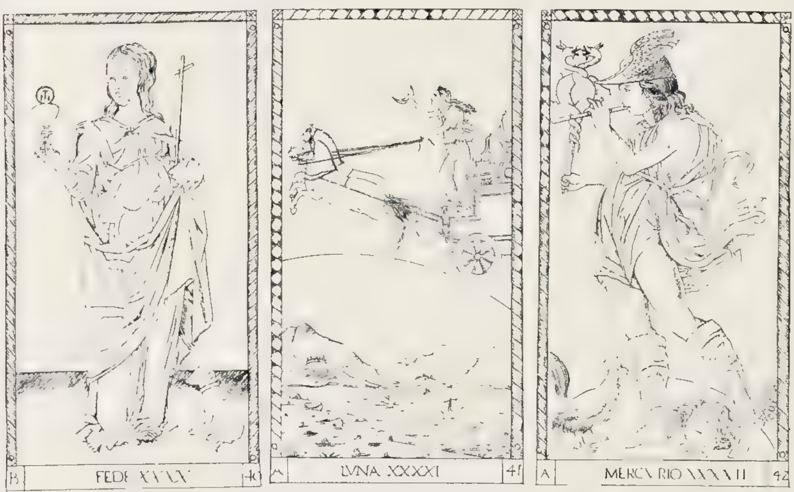
JEU DIT « TAROT DE MANTEGNA » GRAVÉ EN 1485

DIX CARTES PRÉSENTANT LES ÉTATS DE LA VIE : **le Mendiant, le Serviteur, l'Artisan, le Marchand, le Gentilhomme, le Chevalier, le Doge, le Roi, l'Empereur, le Pape.** DEUX MUSES : **Calliope, Uranie.**

(BIBLIOTHÈQUE NATIONALE. — ESTAMPES)

Nous croyons posséder une reproduction fidèle de ce jeu dans les gravures anonymes conservées à la Bibliothèque Nationale, attribuées, à tort ou à raison, au peintre Mantegna. Cette suite, qui fut gravée vers 1470, a donné lieu à de nombreuses discussions, et M. Duchesne donne à son sujet la très intéressante explication suivante :

Quelques personnes, au nombre desquelles M. Leber, autorisées par M. Cicognara, n'ont voulu voir dans ce jeu qu'une simple réunion de cartes ou d'estampes de fantaisie ; quant à nous, jusqu'à preuve contraire, nous le tiendrons d'autant plus pour un jeu de tarot ancien, sinon pour un jeu mathématique, qu'il a été copié deux fois : la première, en 1485 ; la seconde, au seizième siècle. Il est dû probablement



JEU DIT « TAROT DE MANTEGNA » GRAVÉ EN 1485
UNE VERTU : **la Foi.** LES PLANÈTES : **la Lune** ET **Mercure.**

(BIBLIOTHÈQUE NATIONALE. — ESTAMPES)

à un graveur de Florence. On le divise en cinq séries marquées chacune d'une des premières lettres de l'alphabet rangées en sens inverse de leur ordre numérique, le numéro 1 faisant partie de la série E, tandis que le numéro 50 est de la série A.

L'abbé Zani a voulu faire considérer ces lettres comme les initiales de Atutti, Battoni, Coppe, Denari, et Espadone pour Spadone.

La série E figure les états de la vie ;
La série D figure les muses ;
La série C figure les sciences ;
La série B figure les vertus ;
La série A figure les planètes.

Dans ces cinq séries on trouve les sept planètes, base du système céleste ; les vertus formant le principe de toute morale ; les sciences que l'homme seul est capable d'acquérir et dont la connaissance l'élève au-dessus des animaux ; les muses dont la culture répand tant de charmes dans la vie, et enfin une suite des divers états dans lesquels l'homme peut se trouver depuis la situation la plus pénible, la



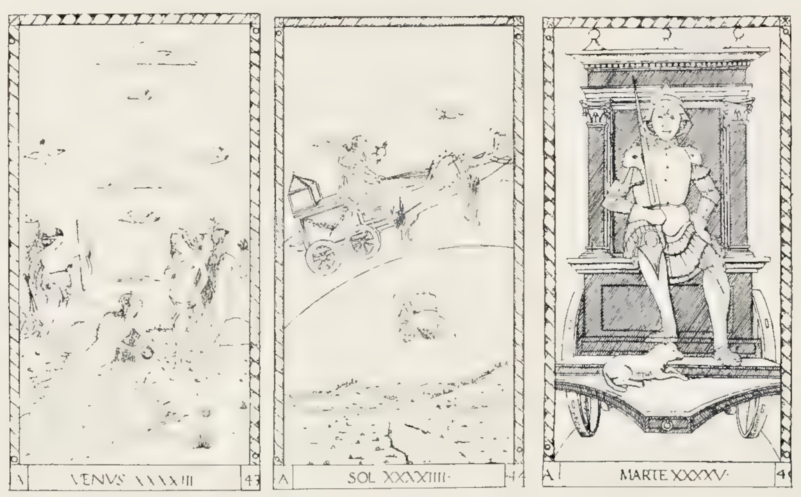
JEU DIT « TAROT DE MANTEGNA » GRAVÉ EN 1485

SEPT MUSES : **Terpsichore, Erato, Polymnie, Thalie, Melpomène, Euterpe, Clio.**
LE DIEU DU JOUR : **Apollon.** QUATRE DES ARTS LIBÉRAUX : **la Grammaire, la Logique, la Rhétorique, la Géométrie.**

(BIBLIOTHÈQUE NATIONALE. — ESTAMPES)

misère, jusqu'à la plus élevée de toutes, le souverain pontificat. On sent qu'en mêlant de telles cartes et en les distribuant au hasard, elles pouvaient offrir des assemblages agréables, singuliers, bizarres ou ridicules, qui, comme au jeu de l'oie, présentaient des chances amusantes pour la société.

A une époque beaucoup plus récente, Passavant, dans son remarquable ouvrage *le Peintre graveur,* admet la même explication des initiales E. D. C. B. A. qui avait été donnée par M. Duchesne, et il insiste sur le côté instructif que ces cartes pouvaient présenter pour la jeunesse. Il cite, à ce propos, l'auteur de la *Cronica di Morelli,* écrite en 1393, qui déclare que ces cartes étaient réellement employées pour faire pénétrer parmi les adolescents certaines connaissances



JEU DIT « TAROT DE MANTEGNA » GRAVÉ EN 1485
LES PLANÈTES : **Vénus, le Soleil** ET **Mars.**
(BIBLIOTHÈQUE NATIONALE. — ESTAMPES)

utiles. La série E, qui représente les divers états de la vie, nous montre d'abord le misérable mendiant, le serviteur, l'artisan, le marchand, le gentilhomme, le chevalier, le docteur, le roi, l'empereur et, en haut de l'échelle sociale, le Pape.

La série D comprend les neuf muses : Calliope, Urania, Terpsicore, Erato, Polimnia, Thalie, Melpomène, Euterpe, Clio ; elle est terminée par Apollon.

La troisième série, C, renferme les sept arts libéraux : la grammaire, la logique, la rhétorique, la géométrie, l'arithmétique, la musique, la poésie, puis trois sciences : la philosophie, l'astrologie et, en dernier lieu, la théologie, qui est considérée comme la science par excellence.

La quatrième série, B, représente trois autres sciences : l'astronomie, la chronologie et la cosmologie, puis les six vertus théologales : la tempérance, la prudence, la force, la justice, la charité, l'espérance et la foi, dominant toutes les autres.



JEU DIT « TAROTS DE MANTEGNA » GRAVÉ EN 1485

TROIS ARTS LIBÉRAUX : **l'Arithmétique, la Musique, la Poésie.** SIX SCIENCES : **la Philosophie, l'Astrologie, la Théologie, l'Astronomie, la Chronologie, la Cosmographie.** TROIS VERTUS CARDINALES : **la Tempérance, la Prudence, la Force.**

(BIBLIOTHÈQUE NATIONALE. — ESTAMPES)

La dernière série, A, qui est la série des atouts, se compose des sept planètes, de la huitième sphère, du premier mobile et de la première cause.

Au point de vue de l'attribution qu'il convient de faire de ces cartes à une école de gravure, les auteurs sont loin d'être d'accord. L'opinion la plus ancienne les attribue à Mantegna. Otteley penche pour l'école florentine, et il reconnaît volontiers le burin de Baccio Baldini ou de Sandro Botticelli. Enfin, Zani démontre d'une manière à peu près évidente qu'elles sont dues à l'école vénitienne de Padoue. Il rappelle, à ce sujet, le dialecte auquel sont empruntées les inscriptions, et cite le passage de l'Arétin sur les anciennes cartes parlantes où l'on



JEU DIT « TAROT DE MANTEGNA » GRAVÉ EN 1485
LES PLANÈTES : **Jupiter** ET **Saturne; le Firmament.**

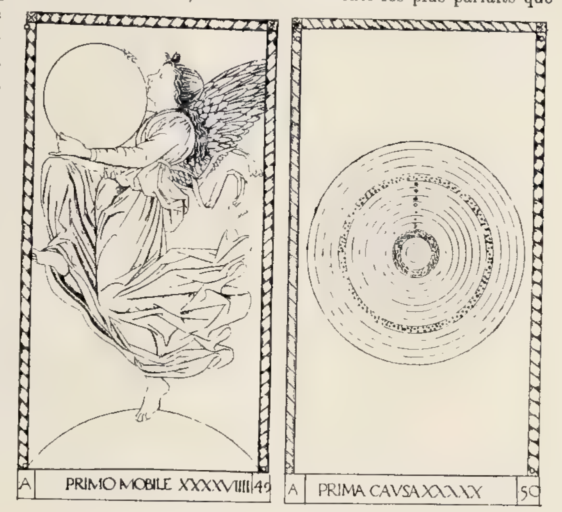
(BIBLIOTHÈQUE NATIONALE. — ESTAMPES)

vante l'excellence des cartes de Venise. Le jeu que nous avons reproduit est celui qui a été longtemps supposé comme le plus ancien.

Quelques années avant l'étude de Passavant, ce tarot avait donné lieu, dans la *Gazette des Beaux-Arts* (année 1861), à un article très important de M. Emile Gallichon. Cet auteur se refuse à voir un jeu dans cette suite de gravures sous le prétexte, assez peu plausible, qu'elles n'ont pas été imprimées sur un papier assez fort pour résister au maniement des joueurs. Cet argument ne nous paraît pas absolument probant, car de tout temps les feuilles de moulage ont été tirées sur du papier relativement mince, puis consolidées par des épaisseurs de carton collées successivement. Toutefois, c'est l'explication la plus spécieuse qui jusqu'à présent ait été donnée au sujet de ces mystérieuses gravures. Voici, au surplus, les raisons que donne l'auteur à l'appui de son opinion relativement à l'attribution de cette suite à un graveur florentin :

« Le prétendu Guioco, recueil à la fois philosophique, astronomique et moral, paraît avoir eu, dès son apparition, un grand succès ; des graveurs s'empressèrent de le copier, et les cartiers, par quelques emprunts qu'ils firent aux figures, devinrent la cause de l'erreur commise par les iconophiles qui, depuis, ont voulu en faire un jeu de tarots.

» Par qui furent gravées les planches de ce volume, l'un des monuments les plus parfaits que nous ayons de l'art au quinzième siècle ? Quelques iconophiles hasardèrent les noms de Maso Finiguerra et de Mantegna. Zani attribue cet ouvrage à un graveur vénitien, sans oser désigner spécialement un artiste. Vasari nous apprend que Baccio Baldini, se sentant peu habile à dessiner, se contenta souvent de graver sur les dessins de Sandro Boticelli qui, lui-même, fit quelques estampes. Par le même écrivain, nous savons aussi que ce peintre, fougueux partisan de Savonarole, fut accusé d'hérésie. Pourquoi donc ne nous serait-il pas permis de conjecturer que le Guioco est une création symbolique de cet esprit aventureux, création interprétée par Baldini, gravant tantôt d'après lui-même et tantôt sur les dessins de son maître ? »



JEU DIT « TAROT DE MANTEGNA » GRAVÉ EN 1485
Primo-mobile ET **Prima causa.**
(BIBLIOTHÈQUE NATIONALE. — ESTAMPES)

Le chiffre que l'on voit sur la carte n° 25, l'arithmétique, est 14085. Passavant estime que c'est bien 1485 qu'il faut lire, le 0 n'ayant été ajouté que pour compléter la série de cinq nombres sur la troisième ligne, de façon à la mettre en harmonie avec les deux rangées supérieures.

SIXIÈME PARTIE

LE JEU DE TAROT

I. — Invention du jeu de tarot. — Des différentes espèces de tarots.

Le jeu de tarot, avons-nous vu précédemment, n'est formé que par une alliance du jeu de Naibi avec le jeu de cartes numérales. Si nous en croyons Cicognara, son invention ne remonterait pas au delà des premières années du quinzième siècle :

« On conserve, dit-il, dans la maison Fibbia, une des plus anciennes et des plus illustres de cette ville, un portrait en pied de François Fibbia, prince de Pise, réfugié à Bologne au commencement du quinzième siècle, dans lequel il est représenté tenant de la main droite un paquet de cartes

dont quelques-unes sont tombées à terre. Parmi ces dernières, on voit des reines de deniers et de bâtons ornées d'un écusson, les premières aux armes de Bentivoglio et les secondes à celles de Fibbia. Une inscription placée au bas du tableau fait connaître que François Fibbia, mort en 1419, avait obtenu des réformateurs de la ville, comme inventeur du « Tarocchino », le droit de placer l'écusson de ses armes sur la reine de bâton et celles de sa femme sur la reine de deniers. »

Avec M. Merlin, nous diviserons les jeux de tarots en trois classes bien distinctes :

Le tarot de Lombardie ou tarot de Venise, qui comprend 78 cartes;

Le tarocchino de Bologne, inventé, dans cette ville, par François Fibbia, qui en possède 62;

Le Minchiate de Florence, composé de 97 cartes.

Le tarot de Lombardie est, sans contredit, la première forme du jeu de tarot; il est bien plus connu sous le nom de tarot de Venise, et était déjà usité à la fin du quatorzième siècle. Actuellement encore, il se joue beaucoup en Italie et dans quelques contrées du sud-est de la France.

Le tarot de Venise et le Tarocchino ont les mêmes atouts et en même nombre. Ces jeux ne diffèrent l'un de l'autre que dans l'emploi des cartes de points : dans le Tarocchino, en effet, les 2, 3, 4 et 5 ont été supprimés.

Si cependant les atouts offrent la même représentation, les légendes de quelques-uns ont un peu varié; c'est ainsi que l'Amoureux, du tarot vénitien, est devenu l'Amour, du Tarocchino; l'Hermite a été transformé en Vieillard; la Roue de Fortune n'a plus été que la Fortune; la Maison de Dieu et le Jugement sont devenus respectivement la Foudre et l'Ange.

Le Minchiate de Florence diffère de ces deux jeux, en ce que la série des atouts comprend quarante cartes plus le Fou. Les figures du jeu vénitien ont été conservées, à l'exception de la maison de Dieu; c'est donc vingt figures nouvelles qui sont entrées dans la composition du Minchiate. Nous trouvons d'abord les trois vertus théologales, la Foi, l'Espérance et la Charité; puis une des quatre cardinales, la Prudence, les trois autres étant déjà comprises dans la composition des jeux vénitiens; ensuite, les quatre Éléments, le Feu, l'Eau, la Terre et l'Air, et enfin les douze signes du Zodiaque.

Assurément, tous ces tarots ont une origine commune; ils ne sont qu'un même jeu différemment modifié, sans autre motif peut-être qu'une rivalité de cité.

Le jeu de tarot vénitien, qui est le plus connu et le plus employé, se compose de 78 cartes, avons-nous dit : elles se divisent en deux séries, la série des Atouts et la série numérale.

La série des Atouts comprend 21 cartes numérotées, plus une, hors série, appelée le Fou. Voici sa composition :

Le Fou; 1, le Bateleur; 2, la Papesse; 3, l'Impératrice; 4, l'Empereur; 5, le Pape; 6, l'Amoureux; 7, le Chariot; 8, la Justice; 9, l'Hermite; 10, la Roue de Fortune; 11, la Force; 12, le Pendu; 13, la Mort; 14, la Tempérance; 15, le Diable; 16, la Maison de Dieu; 17, l'Etoile; 18, la Lune; 19, le Soleil; 20, le Jugement; 21, le Monde.

Les cartes numérales sont divisées elles-mêmes en quatre séries dont les signes distinctifs sont les coupes, les deniers, les épées et les bâtons. Les cartes majeures de chacune de ces séries comprennent, un roi, une dame, un



[illegible] des [illegible] de [illegible] et
[illegible] et les [illegible] à [illegible] de
[illegible] Fibbia, mort en 1419.
[illegible] le [illegible] de place,
[illegible] sur la [illegible] de deniers.

[illegible] jeux de tarots en trois classes bien

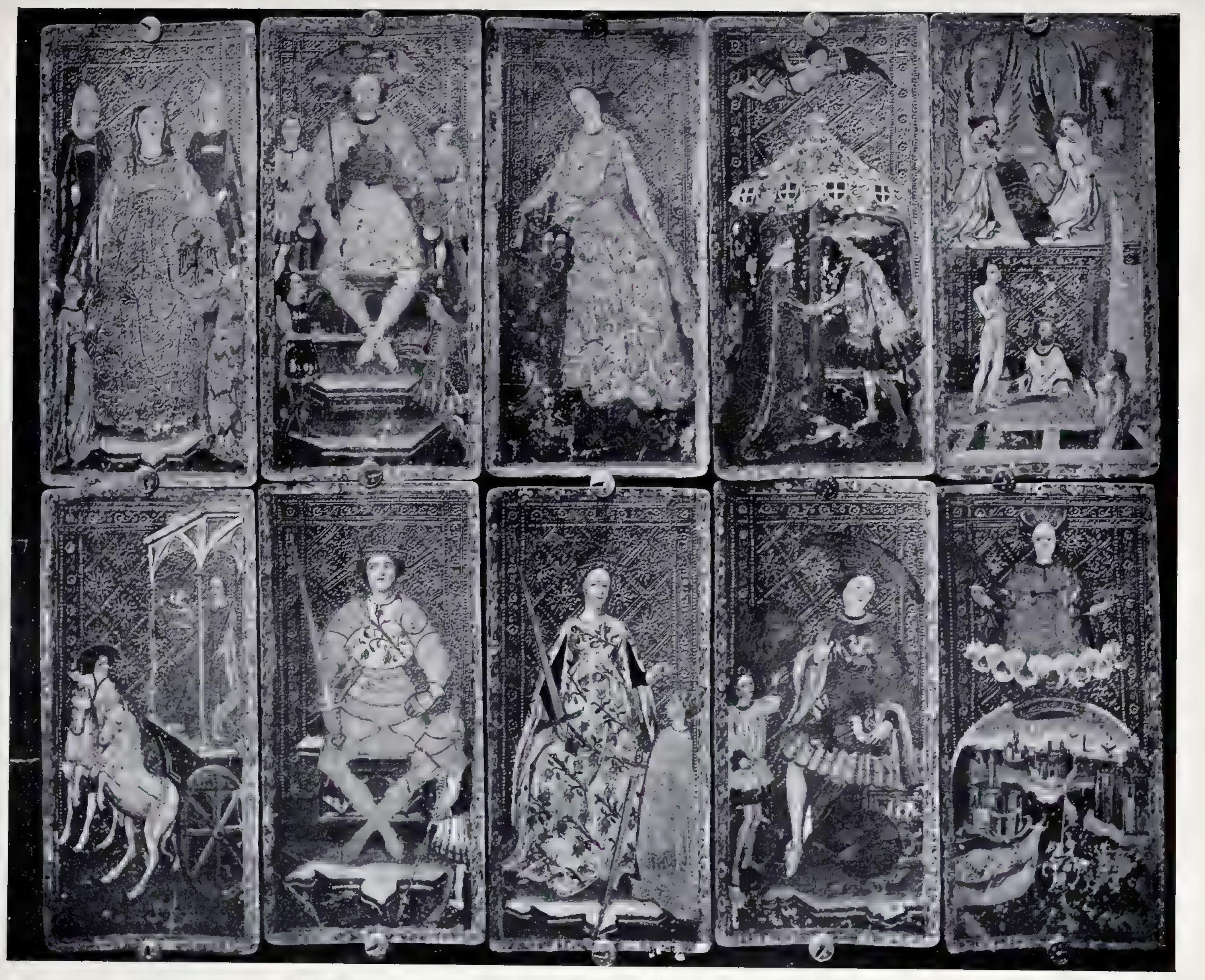
[illegible] Venise qui comprend 78 cartes ;
[illegible] dans cette ville par François Fibbia,

[illegible] la première forme du jeu de
[illegible] le tarot de Venise, et était déjà
[illegible] actuellement encore, il se joue beau-
[illegible] sud-est de la France.
[illegible] les mêmes atouts et en même
[illegible] que dans l'emploi des cartes de
[illegible] et [illegible] ont été supprimées.
[illegible] représentation, les légendes de
[illegible] du tarot vénitien,
[illegible] transformé en Vieillard, la
[illegible] la Maison [illegible] Dieu et le Jugement
[illegible]
[illegible] de ces deux jeux, en ce que la série des
[illegible] Les figures du jeu vénitien ont été
[illegible] de la [illegible] Dieu ; c'est donc vingt figures nouvelles
[illegible] Nous trouvons d'abord les
[illegible] et la Charité, puis une des quatre
[illegible] dans la composition
[illegible] l'Eau, la Terre et l'Air.

[illegible] ils ne sont qu'un
[illegible] rivalité de

[illegible] le plus employé, se
[illegible] divise [illegible] deux séries, la série

[illegible] 21 [illegible] numérotées, plus une, hors série.
[illegible]
Le [illegible] la Papesse [illegible] l'Impératrice ; 4, l'Empereur ;
[illegible] le [illegible] Chariot [illegible] Justice ; 9, l'Hermite ; 10, la
[illegible] 12, le [illegible] la Mort ; 14, la Tempe-
[illegible] de [illegible] 18, la Lune ; 19, le
[illegible] monde.
[illegible] en quatre séries dont les
[illegible] épées [illegible] et les bâtons. Les
[illegible] comprend [illegible] un roi, une dame, un



CARTES DU JEU DE TAROTS DE LA FAMILLE VISCONTI

L'Impératrice, l'Empereur, la Force, les Amoureux, le Jugement, le Char, le roi d'Epée, la reine d'Epée, le roi de Denier, le Monde.

Reproduction réduite des originaux, d'après le « Burlington Magazine ».

(COLLECTION DU DUC VISCONTI

chevalier et un valet. Quant aux cartes numérales proprement dites, elles sont formées par les cartes marquées de un jusqu'à dix.

On a voulu voir dans les marques distinctives des séries la représentation des quatre classes de la société, et voici la classification que leur ont donnée quelques érudits.

Les ecclésiastiques étaient représentés par les coupes, les épées désignaient les guerriers, les deniers figuraient les commerçants, tandis que les bâtons caractérisaient les agriculteurs.

Il est à peine besoin de dire que cette appréciation est de pure fantaisie, et que vraisemblablement les inventeurs de ces signes distinctifs ne furent pas poussés par des considérations aussi élevées dans le choix de ces enseignes.

II. — **Jeux de tarots vénitiens au quinzième siècle.**

Un des plus anciens jeux de tarots que nous possédions est, sans contredit, celui du Cabinet des Estampes de la Bibliothèque Nationale, et que l'on a cru longtemps être le jeu peint par Gringonneur « pour l'esbattement » de Charles VI (1). Ces cartes, conservées sous la cote Kh 24, proviennent de la collection formée par M. Gaignières, sous-gouverneur des petits-enfants de Louis XIV, et il faudrait une véritable bonne volonté pour attribuer leur paternité à Gringonneur. Les études faites pendant les dernières années du siècle précédent ont permis de démontrer que ces cartes n'avaient rien de royal et étaient tout simplement de fort beaux tarots vénitiens du commencement du quinzième siècle. Ce qui reste de ce jeu comprend dix-sept cartes, mesurant environ 185 millimètres de hauteur sur 90 millimètres de largeur. Voici leurs désignations : Le Fou (sans numéro); 4, l'Empereur; 5, le Pape; 6, les Amoureux; 7, le Chariot; 8, la Justice; 9, l'Hermite; 11, la Force; 12, le Pendu; 13, la Mort; 14, la Tempérance; 16, la Maison de Dieu; 18, la Lune; 19, le Soleil; 20, le Jugement; 21, le Monde; le Valet d'épée.

Ces cartes sont peintes avec grand soin, comme le fait remarquer M. Duchesne, même avec talent, sur un fond doré, rempli d'ornements formés de petites lignes en pointillé (2) légèrement dentelées dans les espaces sur lesquels

---

(1) Cette fausse attribution de l'invention des cartes pour l'amusement du roi Charles VI a inspiré bien des littérateurs et des poètes. Sur ce sujet, on a bâti des romans, écrit des pièces de théâtre et surtout publié d'innombrables pièces de vers. Nous nous contenterons de donner ici un spécimen de ce genre de poésie :

Le bon roi Charles était né soucieux,
Mais Triboulet l'égayait de son mieux,
Et près de lui, comme il pouvait tout dire,
Le bâillement se changeait en sourire.
Grâce au bouffon, tout prenait l'air joyeux,
La Cour chantait ; quand par un prompt délire,
Au lieu d'un fou, elle en eut bientôt deux.
Du pauvre roi (qu'Albion à là France
Fit payer cher sa fatale démence !)
Un beau matin la raison se troubla,
Puis tout à fait son timbre se fêla.
Pour occuper le monarque imbécile,
L'autre voit bientôt son art inutile.
Il imagine en sa bizarre humeur
De crayonner sur des feuilles légères
Ces traits confus, ces images grossières,
Œuvre d'un fou, digne de son auteur.
Là de Minerve, époux par amalgame,
Le roi David, peint en habit gaulois,
Se fait servir par Ogier le Danois ;
Du vieux Jacob, César a pris la femme,
Et sur Hector on la voit s'appuyer,
Sur cet Hector, le rempart de Pergame,
Fier aujourd'hui du rôle d'écuyer.
Pour Charlemagne, en habit plus moderne,
Il s'est uni par un nœud solennel
A cette veuve, ornement d'Israël,
Fumante encor du meurtre d'Holopherne.

(Michaux. — *Les Douze Heures du jour et de la nuit*, chant XI. Paris, 1826, in-16.)

(2) Pour la nécessité de la reproduction, ce pointillé est visible à l'envers de notre gravure; il est à peine besoin d'ajouter que, les cartes anciennes étant fort épaisses, aucune saillie n'était apparente à l'envers de la carte.

l'or est plaqué. Elles sont entourées d'une bordure d'argent où se voit aussi un ornement également en pointillé, le même répété sur toutes les cartes et figurant un ruban, ou une bande de papier étroite, roulée autour d'un objet. Quelques parties de broderie sur les vêtements sont rehaussées d'or, tandis que les armes et armures sont couvertes d'argent, en grande partie oxydé par le temps. Aucune inscription ni aucune lettre n'indiquent la manière de ranger les cartes.

On peut encore aujourd'hui se faire une idée de la richesse et du soin avec lesquels ont été exécutés les jeux de tarots du Moyen Age, en examinant quelques spécimens qui nous en restent tant à la Bibliothèque Nationale que dans les musées étrangers et particulièrement en Italie. Chacune des cartes était l'objet d'un travail tout à fait spécial et constituait une miniature d'une exécution souvent aussi parfaite que les enluminures de nos plus beaux manuscrits.

L'œuvre du peintre était rehaussée par le travail de dorure sur laquelle elle se détachait. Les fonds étaient, en effet, traités avec un soin particulier ; ils étaient gaufrés ou ornés de dessins en creux du plus riche effet : il faut voir là le travail des habiles ouvriers relieurs, maniant avec sûreté les petits fers à dorer, qui ont transporté dans l'ornementation des cartes à jouer la manière de travailler qui leur était propre pour l'enrichissement des reliures.

Cette hypothèse est d'autant plus vraisemblable qu'il ne faut pas oublier que les maîtres cartiers étaient autrefois en même temps papetiers et relieurs ; souvent même on rencontre ces artisans sous la dénomination d'enlumineurs. La division de ces métiers ne s'est effectuée, du moins pour les cartiers parisiens, que dans la seconde partie du seizième siècle.

III. — **Le Minchiate ou tarot florentin au quinzième siècle.**

Ce n'est malheureusement pas chez nous qu'il faut venir chercher les plus anciens spécimens de jeux de tarots. En effet, les Italiens semblent avoir eu le monopole de la fabrication des jeux richement enluminés et traités dans le goût des miniatures, durant le quinzième siècle ; ils possèdent encore plusieurs spécimens très remarquables de ce genre de cartes. Nous avons été assez heureux de pouvoir reproduire de fort curieuses pièces grâce à l'amabilité de M. le comte Emiliano di Paravicino, auquel nous adressons nos bien vifs remerciements. Dans le numéro de décembre 1903 du *Burlington Magazine*, cet auteur donne sur les tarots italiens en général une étude très approfondie :

« Comme le jeu de patience, le jeu de tarots comprend quatre couleurs, qui portent des noms différents : les deniers, les coupes, les épées et les bâtons. Aux dix cartes de points et aux trois figures de roi, dame et valet, il faut ajouter le chevalier. Outre ces cartes, il en existe vingt et une connues plus particulièrement sous le nom de tarots qui distinguent ce jeu de tous les autres. Ces tarots comptent comme atouts, mais, en outre, il existe une autre carte, appelée fou, qui ne compte ni comme atout ni comme carte ordinaire. Il y a donc quatorze cartes dans chaque couleur ou cinquante-six cartes ordinaires et vingt et un atouts, plus le fou, formant un jeu complet de soixante-dix-huit cartes. Les épées représentent la noblesse, les coupes l'état ecclésiastique, les deniers l'ordre civil ou les classes commerciales et les bâtons l'agriculture. »



CARTES D'UN JEU DE TAROTS DONNANT LES FIGURES ET LES POINTS

Reproduction réduite des originaux, d'après le « Burlington Magazine ».

COLLECTION DE M. JEAN BRAMBILLA. — XVe SIÈCLE.)

[illegible] bordure d'argent où se voit aussi [illegible] le même [illegible] sur toutes les cartes et [illegible] de papier [illegible] autour d'un objet. [illegible] sur les [illegible] rehaussés d'or, tandis que [illegible] l'argent, [illegible] partie oxydé par le [illegible] la manière de ranger

[illegible] une idée de la richesse et du soin [illegible] les jeux de tarots du Moyen Age, en examinant [illegible] à la Bibliothèque Nationale que [illegible] en Italie. Chacune des cartes [illegible] et constitue une miniature d'une [illegible] que les [illegible] de nos plus beaux ma-

[illegible] de dorure sur laquelle [illegible] avec un soin particulier ; [illegible] riche effet ; il faut voir [illegible] les petits fers [illegible] cartes à jouer la manière [illegible] des reliures.

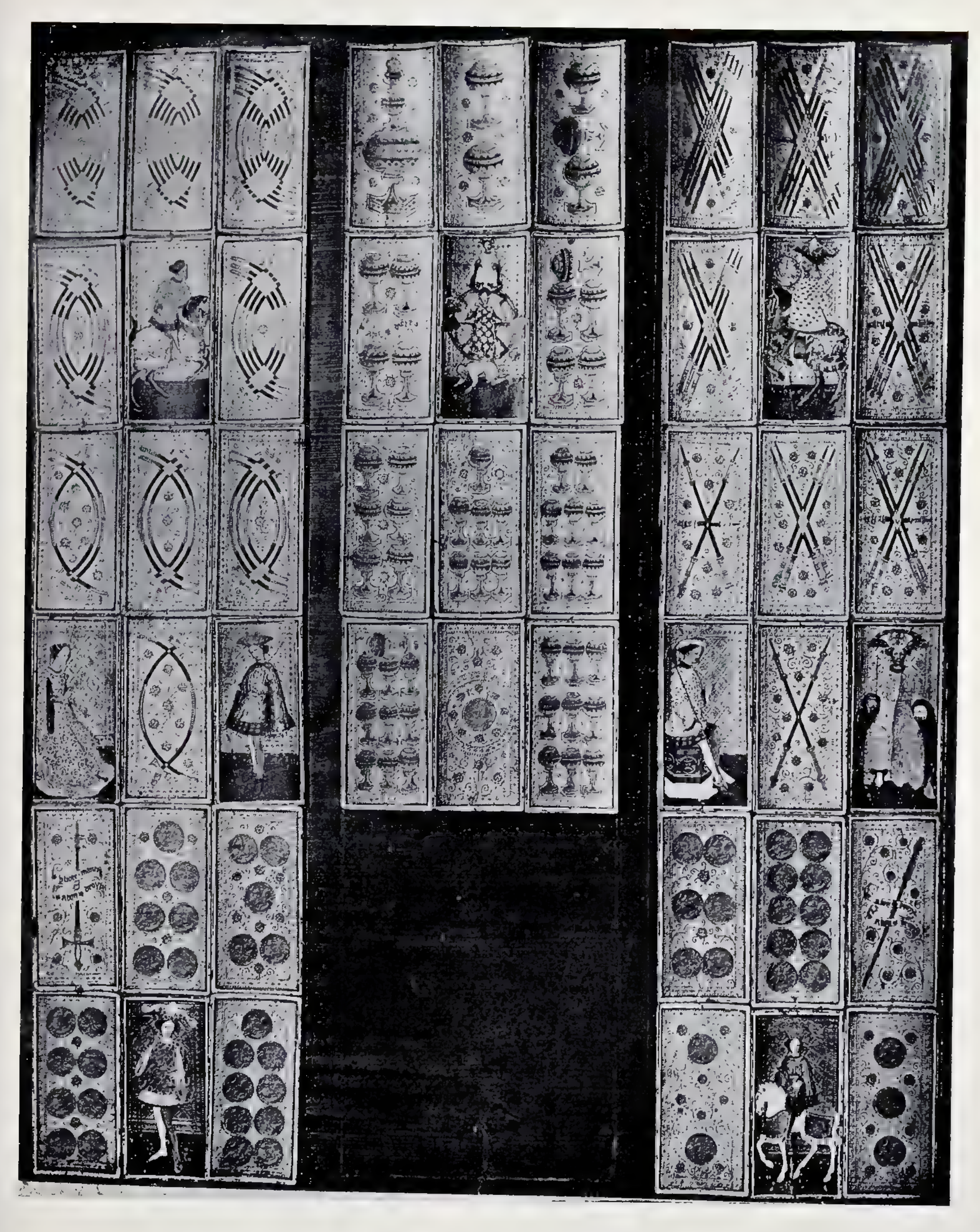
[illegible] ne faut pas oublier [illegible] papetiers et relieurs ; [illegible] la dénomination d'enlumineurs. [illegible] du moins pour les cartiers pari-[illegible] dans la seconde [illegible] siècle.

[illegible] florentin au quinzième siècle.

[illegible] qu'il faut [illegible] chercher les plus [illegible] et traités dans le [illegible] miniatures, [illegible], ils possèdent encore plusieurs

[illegible] vils remuer-[illegible], cet auteur [illegible]

[illegible] des [illegible] de [illegible]



CARTES D'UN JEU DE TAROTS DONNANT LES FIGURES ET LES POINTS

Reproduction réduite des originaux, d'après le « Burlington Magazine ».

(COLLECTION DE M. JEAN BRANBILLA. — XV[e] SIÈCLE.)

Un des jeux que nous devons à M. le comte di Paravicino semble bien être celui dont il est question dans la vie du duc Filippo Maria Visconti, né en 1392. Ce noble duc, est-il dit, s'exerçait, dans sa jeunesse, au palet, au ballon et souvent « au jeu où l'on se sert de couleurs peintes ». Le plaisir qu'il y éprouvait était si grand qu'il ne crut pas trop payer avec 1500 écus d'or un jeu peint par son secrétaire Marziano. Voici la description que nous en donne le comte di Paravicino :

« Du jeu conservé par la famille ducale de Visconti, il reste soixante-sept cartes : c'est le plus ancien et le plus authentique. Le deuxième tarot représente la Foi. Une femme assise de face, vêtue d'une robe d'or et d'hermine, portant dans la main droite un calice au-dessus duquel est l'hostie sacrée et dans la main gauche un crucifix. Ce qui reste d'une inscription à ses pieds nous engage à croire que c'est le nom du peintre Marziano de Tortona.

» Le troisième tarot, l'Impératrice, représente une femme assise, couronnée et vêtue d'or et d'hermine, un sceptre dans la main droite et les armes impériales dans la main gauche. Elle est accompagnée de quatre demoiselles d'honneur habillées différemment, mais chacune de la moitié de la taille seulement de celle de l'Impératrice. Sur le manteau de la demoiselle de droite, on peut lire en lettres d'or : *Deus propicio Imperatori.*

» La quatrième carte représente l'Empereur, un homme assis sur un trône, vêtu d'une armure, coiffé d'un large chapeau à plume sur le bord relevé duquel est peinte en noir l'aigle impériale. Il tient le sceptre de la main droite et le globe d'or dans la gauche ; autour de lui sont quatre petits pages. Sur le pourpoint du page inférieur est inscrite la devise : « A bon droit », mots qui forment une partie des armes des Visconti.

» La sixième carte est l'Amour, un Cupidon aux yeux bandés, qui, dans son vol, décoche deux traits enflammés sur le mari et la femme. L'homme représente le duc Filippo Maria avec un large chapeau portant la devise habituelle : « A bon droit ». La dame représente probablement sa première femme, Béatrice di Teuda, veuve de Faccino Cane. Sur le plafond du pavillon est écrit le mot « Amour » en lettres d'or. La bordure est entièrement composée de petits blasons où les armes des Visconti alternent avec celles de Pavie. La seule inexactitude à noter est dans la figure de Filippo Maria qui est représenté avec de belles boucles au lieu des cheveux noirs que lui donne l'historien contemporain Decembrio. Mais, peut-être, était-ce pour être plus conforme avec le costume du temps ; car toutes les figures de ce jeu, soit d'hommes soit de femmes, sont peintes avec des cheveux d'or, et même la barbe du vieillard qui représente un roi est de la même couleur.

» La septième carte, le Char, représente une femme, peut-être la même Béatrice, habillée comme précédemment, assise dans le char, un sceptre dans la main gauche et dans la droite la colombe des armoiries des Visconti.

» La onzième carte, la Force, représente une femme ouvrant les mâchoires d'un lion. Cette figure, au lieu d'avoir la tête couverte d'un chapeau à large bord comme dans les autres tarots, porte une grande couronne d'or et de longs cheveux flottants au vent. Son ample robe est en étoffe brochée d'argent semée d'hermines.

» La treizième carte représente la Mort sur un cheval noir, le front ceint d'un bandeau blanc aux bouts flottants, galopant au-dessus d'un groupe de personnes parmi lesquelles on peut distinguer un pape, un cardinal, etc.

» Sur la quatorzième carte, l'Espérance, on voit une figure de femme couronnée, placée de profil ; elle a les mains jointes en prière et les yeux fixés sur un rayon de lumière. A son bras droit est fixée une corde à laquelle est attaché un ange. Aux pieds de l'Espérance se tient un vieillard accroupi, il porte une corde au cou et on peut lire les mots : *Juda traditor*, écrits en lettres blanches sur son vêtement rouge.

» Un autre tarot représente la Charité ; elle porte une couronne et est vêtue d'une robe brochée d'or et d'un manteau d'hermine ; dans la main droite elle porte un vase où brûle une petite flamme et supporte sur le bras gauche un enfant nu qu'elle nourrit au sein. A ses pieds se tient un roi à la figure âgée, le regard dirigé vers elle.

» A la vingtième carte, le Jugement, deux anges sur des nuages annoncent la résurrection de la mort. En haut, dans le ciel, on peut lire en lettres d'or : *Surgite ad judicium*. Au-dessous se voient des tombes ouvertes d'où sortent des personnages d'âge et de sexe différents.

» A la vingt et unième carte, le Monde, nous trouvons une figure de femme richement habillée, mais la tête découverte, une trompette dans la main droite et une couronne d'or dans la main gauche. Au-dessus est un large diadème qui se termine par une ornementation diversement coloriée. A la partie supérieure apparaît une grande arche au-dessous de laquelle on voit flotter des bateaux. Un peu plus loin se trouve une rivière sur laquelle est une embarcation montée par des marins. Sur les rives sont un guerrier à cheval d'un côté et un pêcheur de l'autre. Le fond est formé de collines, de tours, de châteaux entourés de champs, de maisons, de prairies.

» Ce jeu diffère beaucoup des autres en ce que l'artiste Marziano da Tortona était à la fois un savant et un peintre et ne se laissait pas entraver par la méthode des autres. Comme preuve de son originalité, nous pouvons nous rapporter aux cartes de points des deniers qui sont entièrement en or et portent comme emblème la colombe héraldique du duc Filippo Maria. L'as, cependant, et le deux de deniers, sur lesquels les points sont plus grands, sont peints autrement, sur fond d'argent, et portent la vipère des Visconti.

» Le peintre Marziano da Tortona vivait à la Cour du duc Filippo Maria et fut son secrétaire pendant la première partie du quinzième siècle. »

Ce jeu, qui est évidemment un jeu de tarot florentin, le Minchiate, puisqu'il comprend certaines figures qui ne se rencontrent jamais dans les jeux de tarots ordinaires, aurait dû, pour être complet, contenir 41 atouts, dont 35 numérotés et 6 hors série (1).

On voit, par la désignation que donne M. le comte di Paravicino, que les cartes les plus intéressantes subsistent encore, ce qui est une véritable merveille, étant donné le grand âge de ce précieux document.

Le célèbre Antonio Cicognara, le peintre de Ferrare, qui enlumina les beaux livres de la cathédrale de Crémone, est le dessinateur des cartes qui font partie de la collection du comte Colleoni; de même que dans la famille Visconti, elles furent transmises de générations en générations.

Les cartes de Colleoni et Brandilla mesurent dix-sept centimètres sur sept, tandis que celles des Visconti mesurent dix-neuf sur neuf. Plusieurs cartes portent les emblèmes de cette maison, *A bon droit* et *Amor myo*, comme nous l'avons vu. L'as d'épée du Signor Brandilla porte la devise *Phote Mantenir :* qu'on peut traduire par « Il faut maintenir ».

Il existe un jeu de tarot presque aussi important que celui qui provient de la collection Gaignières et dont l'état de conservation est admirable; il faisait, il y a quelque temps encore, partie de la collection du baron Jérôme Pichon. Actuellement, il est la propriété de M. Albert Figdor, de Vienne, l'un des plus fervents admirateurs de l'art industriel du Moyen Age.

(1) Ces atouts sont :

Le Fou.
1 Le Bateleur.
2 L'Impératrice.
3 L'Empereur d'Occident.
4 L'Empereur d'Orient.
5 L'Amour.
6 La Tempérance.
7 La Force.
8 La Justice.
9 La Roue de Fortune.
10 Le Chariot.
11 Le Vieillard.
12 Le Pendu.
13 La Mort.
14 Le Diable.
15 L'Enfer.
16 L'Espérance.
17 La Prudence.
18 La Foi.
19 La Charité.
20 Le Feu.
21 L'Eau.
22 La Terre.
23 L'Air.
24 La Balance.
25 La Vierge.
26 Le Scorpion.
27 Le Bélier.
28 Le Capricorne.
29 Le Sagittaire.
30 Le Cancer.
31 Les Poissons.
32 Le Verseau.
33 Le Lion.
34 Le Taureau.
35 Les Gémeaux.
L'Etoile.
La Lune.
Le Soleil.
Le Monde.
La Renommée.

Ce jeu comprend seize cartes, ainsi réparties : le Fou, le Bateleur, la Tempérance, l'Etoile, la Lune, le Soleil, le Monde, le Roi d'épée, la Reine d'épée, le Chevalier d'épée, le Valet d'épée, le Roi de denier, le Roi de coupe, la Reine de coupe, la Reine de bâton et le Valet de bâton. Sur plusieurs des accessoires de ce jeu, on remarque les armes de la maison d'Este ; le valet d'épée porte au bras un écu aux armes d'Anjou Naples. Ce jeu a été autrefois la





DEUX DE DENIER ET TROIS D'ÉPÉE
PROVENANT D'UN JEU DE TAROTS ÉDITÉ A PARIS PAR JACQUES VIÉVIL (1643-1664)
(BIBLIOTHÈQUE NATIONALE. — ESTAMPES)

propriété de M. Victor Gay, qui a reproduit le valet d'épée dans son Glossaire archéologique.

Le comte Léopold Cicognara possédait un jeu de tarot complet dont il nous a donné, planche XIV de son ouvrage, six fac-similés : quatre as et deux figures de tarot, le Soleil et l'Amour, plus une reproduction du revers de ces cartes, montrant deux enfants luttant parmi les rinceaux sur fond noir. Selon lui, le jeu est formé de quatre couleurs, Spade, Bastoni, Coppe et Denari, chacune avec quatre figures et dix cartes de points, soit en tout 56 cartes, puis vingt-deux tarots, soit 78 cartes pour le jeu complet. La manière dont

ces cartes sont exécutées, nous apprend Passavant, rappelle, jusqu'à un certain point, celle de Nicoletto de Modena, toutefois avec plus de simplicité dans les hachures.

On conserve à la Bibliothèque de Rouen un jeu de tarot de la première moitié du seizième siècle provenant de la collection Leber, qui est d'un travail fort remarquable, mais où l'on commence à sentir une simplification dans la manière d'exécution.

Le travail de ces cartes, qui de toute évidence ont été fabriquées à Venise, est fort soigné. Le trait, gravé sur bois, a été décoré de couleur rehaussée d'or et d'argent. Ces tarots sont dans un très bon état de conservation.

On remarque la figure du Pape et des anciennes monarchies. La figuration un peu libre du Fou rappelle aussi une naïveté de mœurs qui est bien loin de nous. Ce personnage, ridiculement armé à l'antique, dit M. Leber, est représenté faisant, à jeu découvert, ce qu'apparemment le joueur est supposé faire, à force de rire, en le regardant.

Ces cartes sont bordées et le revers est agrémenté d'une décoration dans le goût de celle qui accompagne les figures. Une femme maintient une arbalète sous son bras droit, tandis que dans la main gauche est placée une longue flèche qu'elle semble examiner. A sa gauche se tient un Amour ailé qui semble vouloir se mettre à l'abri des atteintes d'un dragon rampant aux pieds de la chasseresse. Dans le ciel, au milieu des nuages, est un char sur lequel se trouve un homme barbu enlaçant dans ses bras une femme nue ; ce char est poussé et traîné par deux couples d'enfants ailés, ils sont à moitié cachés dans les nuages.

Les figures des atouts sont : Alexander Magnus, rex Macedonicus, Imperator Assiriorum, Mida rex Lidorum, Ninus rex Assiriorum, Thamaris Regina Mastagatarum, Pontifex Pontificum, Marcus Curtius Romanus, Castor Amigleus, Perditorum Ruptor, Omnium Dominatrix, Rerum Edax, Inclitum Studus, Achilles Romanus, Exhis quantum libet quilibet Summito.

Les deniers présentent les effigies de personnages romains.

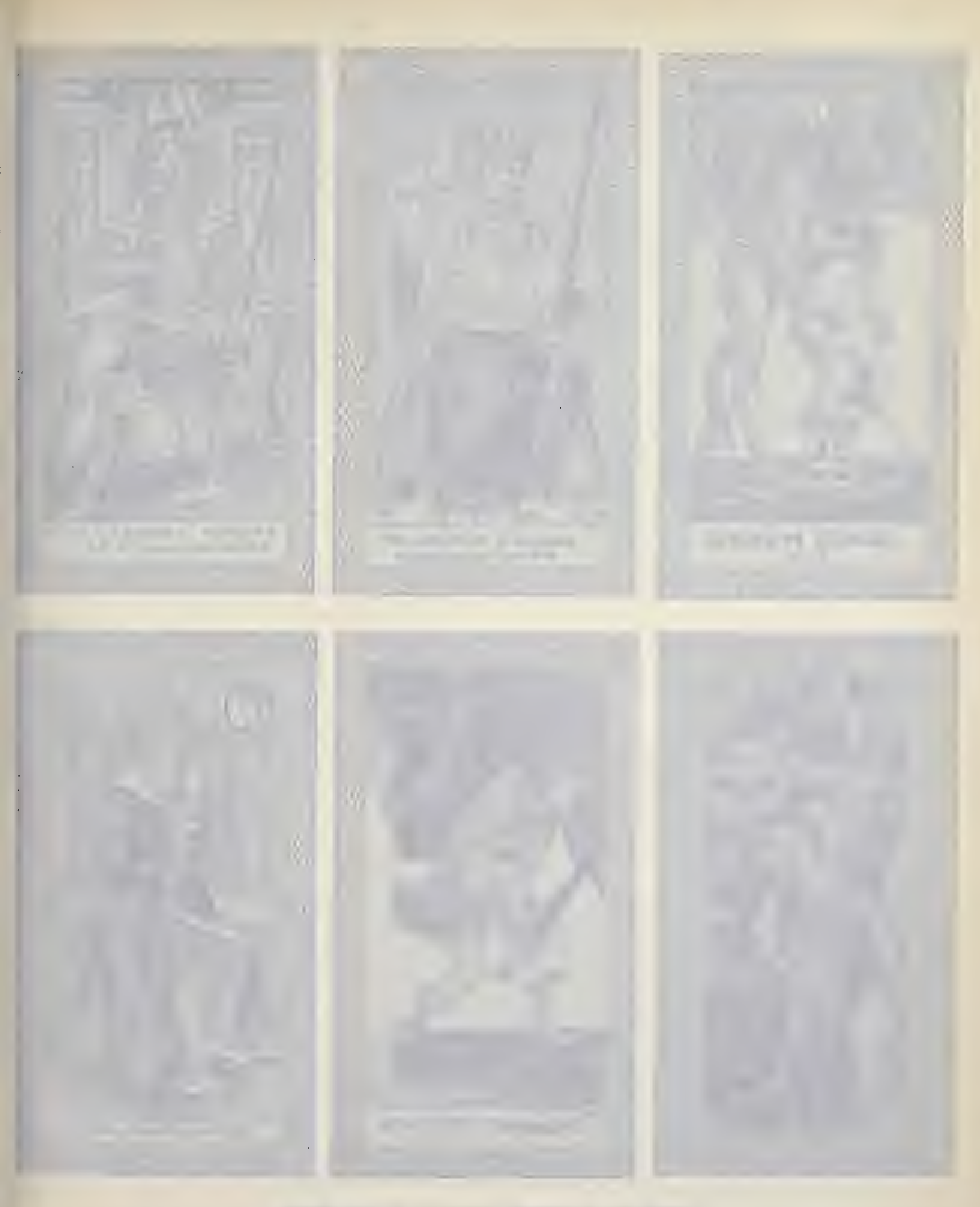
Les coupes sont représentées par diverses pièces de table richement décorées.

Les épées figurent des glaives romains dans leur fourreau.

Les bâtons sont rerpésentés par des arbustes : le deux figure une vigne et met en image la fable du renard et des raisins.

Il existe aussi un jeu de tarots italien du seizième siècle, malheureusement incomplet et qui ne contient plus que trente-cinq cartes assez grossièrement coloriées. Sur le dix de deniers, on lit : « Carte fine Dalla Tore in Bologna », et sur le bouclier du valet d'épée, S.P.Q.R.

Citons aussi un autre tarot italien de Vergnano de Turin ; il est assez analogue au jeu de tarots de Marseille, à cette différence près que les objets dispersés sur la table du bateleur sont des ustensiles de cordonniers, tandis que, dans nos tarots français, ce sont généralement les accessoires dont se servent les faiseurs de tours qui sont représentés. La croix que porte le Pape en haut de son bâton est également remplacée par une tulipe, et enfin le mot « reine » a été le remplaçant de celui de « dame ». Les marques du fabricant sont sur le deux de deniers où on lit Vergnano, et sur le deux de coupe où se trouve l'inscription :



CARTES D'UN JEU DE TAROTS VÉNITIEN DU XVI[e] SIÈCLE

L'Empereur, la Justice, le Vieillard, le Roi de deniers, le Valet d'épée et dos d'une de ces cartes

[illegible] rappelle, jusqu'à un certain [illegible] de simplicité dans les [illegible]

[illegible] de tarot de la première [illegible] Leber qui est d'un travail [illegible] une simplification dans la [illegible]

[illegible] ont été fabriquées à Venise. [illegible] été décoré de couleur rehaussée [illegible] bon état de conservation.

[illegible] monarchies. La figura- [illegible] naïveté de mœurs qui est bien [illegible] armé à l'antique, dit M. Leber, est [illegible] apparemment le joueur est sup- [illegible]

[illegible] d'une décoration dans le [illegible] Une femme maintient une arbalète [illegible] main gauche est placée une longue [illegible] un Amour ailé qui semble [illegible] aux pieds de la [illegible] est un char sur lequel se [illegible] une femme nue; ce char est [illegible] ailés, ils sont à moitié cachés [illegible]

[illegible] Magnus, rex Macedonicus, Imperator [illegible] Assyriorum, Thamaris Regina Massa- [illegible] Castor Anglicus, Per- [illegible] Studius, Achilles [illegible]

[illegible] romains.

[illegible] de table richement [illegible]

[illegible] fourreau.

[illegible] deux figure une vigne [illegible]

Il [illegible] du seizième siècle, malheureuse- ment [illegible] cinq cartes assez grossière- ment [illegible] Dalla Torre in Bologna ».

[illegible] de Turin; il est assez ana- [illegible] près que les objets dis- [illegible] de cordonniers, tandis que, [illegible] accessoires dont se servent les [illegible]. La [illegible] le Pape en haut de son bâton est [illegible] le mot « reine » a été [illegible] sont sur le dos de [illegible] l'inscription :













CARTES D'UN JEU DE TAROTS VÉNITIEN DU XVIᴱ SIÈCLE

L'Empereur, la Justice, le Vieillard, le Roi de deniers, le Valet d'épée et dos d'une de ces cartes

(BIBLIOTHÈQUE DE ROUEN. — COLLECTION LEBER)



CARTES MAJEURES DE LA SÉRIE NUMÉRALE ET DEUX DE COUPE

PROVENANT D'UN JEU DE TAROTS ÉDITÉ A PORENTRUY PAR IGNACE CRELIER (1781-1803)

(COLLECTION HENRY D'ALLEMAGNE)

« Contrada di dora grossa in faccia alla Chiesa della trinita pta (porta) n° 9 in Torino. » Non content de placer son nom sur ces deux cartes, le maître cartier les a répétées sur toutes les autres; les figures du jeu sont les rois, reines, chevaliers et valets.

V. — Les jeux de tarots au dix-septième siècle.

Dans la période précédente les cartiers s'efforçaient de donner aux personnages de leurs jeux de cartes numérales les physionomies les plus agréables, et ils apportaient tous leurs soins à la gravure des planches. A partir du dix-septième siècle, au contraire, des considérations diamétralement opposées présidaient à l'établissement des jeux de tarots. En effet, dans ces jeux la gravure et le coloris sont des plus grossiers, tandis que les personnages représentés ont les physionomies et les attitudes les plus grotesques. A voir de telles productions, on se croirait revenu aux premiers temps de la gravure sur bois.

Dans le carton Kh 34[a] du cabinet des Estampes de la Bibliothèque Nationale, il existe un jeu de tarots particulièrement curieux par sa composition et le caractère archaïque que l'on a cherché à donner aux personnages. Ce jeu, qui est absolument complet, comprend 21 atouts, plus le fou et une série numérale composée de 56 cartes, le quadrille des cartes majeures de cette série comprenant le roi, la dame, le chevalier et le valet. Ce jeu, qui était vraisemblablement destiné à une famille française, fut édité à Paris, ainsi que l'indiquent les inscriptions relevées sur le deux et le trois de coupe, puis sur le deux et le quatre de deniers : « Faict à Paris par... » Malheureusement le nom de l'artiste cartier a été buriné, ce qui nous empêche de lui assigner une date exacte; malgré cette lacune, nous ne le croyons pas antérieur au premier quart du dix-septième siècle.

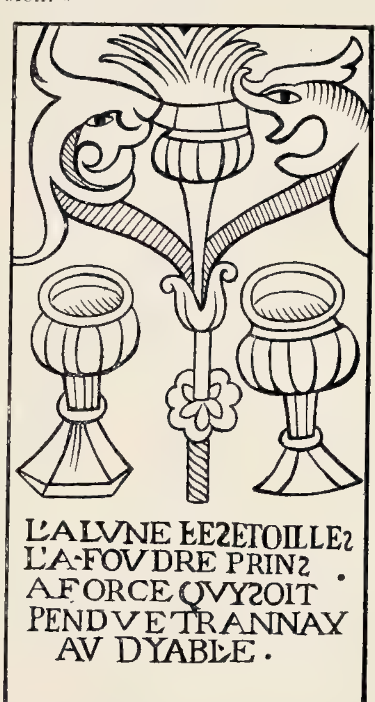
Dans la série des atouts, le Fou est représenté par un homme porteur d'une longue barbe et coiffé d'un immense bonnet de coton. Son accoutrement est des plus grossiers et à chacun de ses coudes est attaché un pompon ou une sonnette, tandis que les basques de sa cotte sont agrémentées de grelots qui, pendant la marche, ne devaient pas manquer de faire un joli carillon. Dans ses mains, cet hôte des Cours tient le hochet de la folie qu'il brandit d'un air triomphant.

Les marques distinctives des séries sont aussi exécutées fort grossièrement. Les coupes sont des plus fantaisistes, et cependant quelques-unes portent des ornements par lesquels on a voulu rappeler le style de la Renaissance. Les épées sont figurées par des cimeterres et les bâtons par des branches d'arbres noueuses. Quelques deniers nous donnent la représentation d'armoiries; c'est ainsi que sur le trois de deniers, l'un de ceux-ci, de beaucoup le plus grand et placé au centre de la carte, figure les armes de France et de Navarre, tandis que sur le cinq de même couleur on retrouve les armes de Paris, Lyon, Toulouse et de Normandie.

Un autre curieux jeu de tarot, de la seconde moitié du dix-septième siècle, est celui de Jacques Viévil. Ce jeu a été édité vers 1660, mais il a donné lieu à

de nombreuses controverses en raison du caractère primitif des figures. Plusieurs auteurs en ont fait remonter l'origine au milieu du seizième siècle. Ces cartes mesurent environ six centimètres et demi sur douze et demi. Sur l'as de deniers on lit : « Père sainct fait moy justice de ce vielart ma e Baga Amoureux de ceste dame quy soit crye a son de trompe par tout le monde de par le Pape, la Papesse, Lanpereur, Linpératryce, le Soleil. »





AS DE DENIER ET DEUX DE COUPE
ACCOMPAGNÉS DE DEVISES OU SONT ÉNUMÉRÉS LES ATOUTS DU JEU DE TAROTS
PROVENANT D'UN JEU ÉDITÉ A PARIS PAR JACQUES VIÈVIL (1643-1664)
(BIBLIOTHÈQUE NATIONALE. — ESTAMPES)

Cette inscription se continue sur le trois de coupe où nous lisons : « la lune, les estoilles, la foudre prins a force quy soit pendu e trannay au dyable. »

Sur le deux de deniers est la marque du maître cartier : Jacques Viévil à Paris.

Cette phrase qui, au premier abord, a l'air d'un rébus n'est en réalité qu'une ingénieuse association de tous les noms servant à désigner les atouts, mais ils ne sont pas classés dans l'ordre qu'ils devraient occuper suivant la coutume admise : Père sainct fait moy *Justice* (c'est le 8e atout), de ce *Vielart* (c'est l'ermite, le 9e atout), *Ma* (c'est le fou) et *Baga* (c'est le bateleur, 1er atout), *Amoureux*

(c'est le 6e atout), de cette dame (c'est la tempérance, 16e atout), qui soit crye a son de trompe (c'est le Jugement, 20e atout), par tout *le Monde* (c'est le 21e atout), de par *le Pape* (5e atout), *la Papesse* (2e atout), *Lampereur* (4e atout), *Linperatrice* (3e atout), le *Soleil* (19e atout), la *Lune* (18e atout), les *estoilles* (17e atout), la *Foudre* (16e atout), prins à force (la force, 11e atout), qui soit *Pendu* (12e atout), et trannay (le chariot, 7e atout), au *Dyable* (15e atout). Cette dernière partie de la phrase comprend implicitement la *Mort* (13e atout).

Il nous faut aussi signaler l'interprétation un peu libre qui a été donnée par Mitelli, à la fin du dix-septième siècle, aux figures du jeu de tarot qui avaient été conservées jusque-là dans toute leur intégrité. L'artiste a signé son jeu d'abord sur l'as de denier, puis, au bas de chacune des feuilles de cartes, il a répété son nom : Giuseppe Mario Mitelli.

Sur l'as de coupe sont les armes de Bentivoglio, de Bologne, famille pour laquelle les gravures étaient exécutées et qui, d'après Cicognara, a conservé précieusement les planches de cuivre.

Il faut remarquer que, dans les *attuti*, Mitelli a usé d'une grande liberté à l'égard des représentations traditionnelles. Les Papes, homme et femme, deviennent deux papes barbus, l'un assis, l'autre debout, le dernier représentant sans doute le patriarche oriental. L'Empereur et l'Impératrice sont représentés aussi comme les souverains de l'Orient et de l'Occident. Le vilain Pendu est remplacé par un homme frappant sur une outre avec un maillet. L'Ermite devient une figure du Temps appuyé sur des béquilles. Le Soleil et la Lune sont caractérisés par Apollon et Diane, et les personnages sont complètement découverts.

VI. — Jeux de tarots au dix-huitième siècle.

Les sujets représentés sur les tarots, au dix-huitième siècle, sont sensiblement différents de ceux que nous avons pu voir dans les cartes primitives des quinzième et seizième siècles ; on retrouve, néanmoins, toujours les mêmes divisions de vingt-deux figures emblématiques placées en tête du jeu et de quatre couleurs formées par les bâtons, les coupes, les deniers et les épées. Chacune de ces couleurs contient quatorze cartes, ce qui fait pour l'ensemble du jeu un total de soixante-dix-huit cartes.

Les figures emblématiques sont : 1°, le Bateleur, debout devant une table, tenant à la main le bâton magique ; sur la table sont étalés des gobelets et des muscades : c'est sur cette figure que porte la différence existant entre les cartes italiennes et françaises, car dans les premières les accessoires de jonglerie sont toujours remplacés par des outils de cordonniers. 2°, la Papesse, représentée de trois quarts, la tiare en tête, enveloppée d'une chape et tenant sur ses genoux un livre ouvert. 3°, l'Impératrice, figurée de face, portant en tête la couronne fermée et à la main le globe crucifer ; elle est munie de grandes ailes, comme les anges, et tient de la main droite un écusson. 4°, l'Empereur assis sur un trône, vu de profil, portant dans la main droite un bâton surmonté du globe crucifer ; ce personnage est coiffé d'une couronne en forme de casque. 5°, le Pape, debout la tiare en tête, bénit des personnages portant la tonsure qui sont agenouillés devant lui ; il tient de la main gauche un bâton terminé









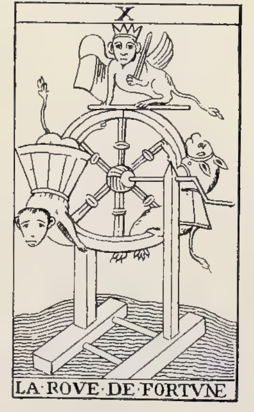










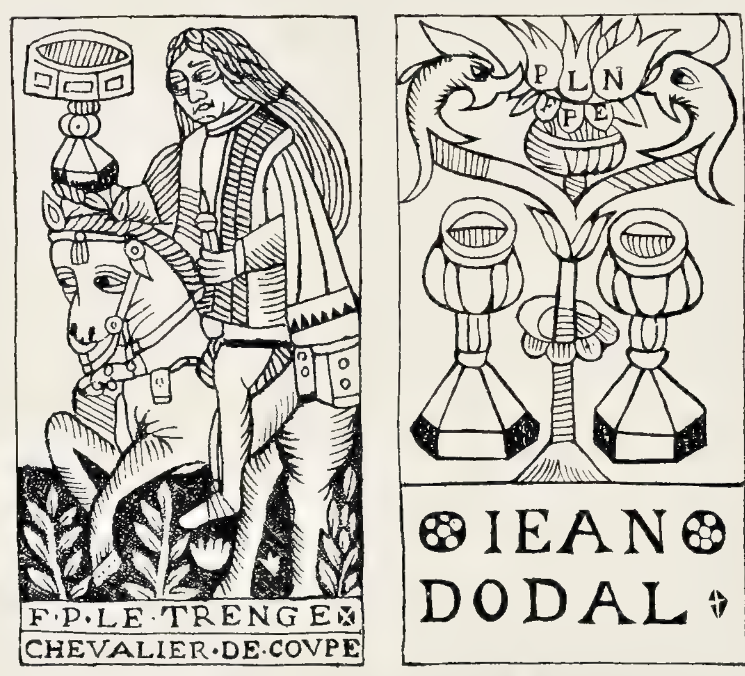




REPRODUCTION RÉDUITE DES ATOUTS D'UN JEU DE TAROTS DU XVIIIe SIÈCLE

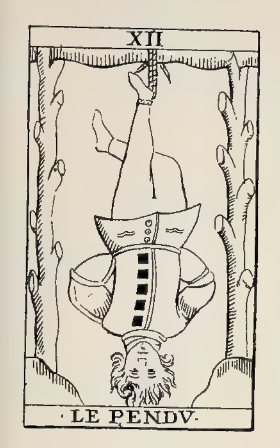
(D'APRÈS LE « MONDE PRIMITIF » DE COURT DE GEBELIN)

par une croix à double branche, et derrière lui se trouvent les deux colonnes rappelant le temple de Salomon. 6°, l'Amoureux, un Amour ailé, placé dans un nuage, décoche une flèche à une jeune personne faisant partie d'un groupe de trois personnages. 7°, le Chariot, véhicule de forme carrée, vu de face ; à l'intérieur se tient un roi, le sceptre à la main, conduisant deux chevaux représentés d'une manière tout à fait hypothétique : la marque ou les initiales du maître cartier sont souvent placées sur cette carte. 8°, la Justice, vue de face,



CHEVALIER DE COUPE ET DEUX DE COUPE
PROVENANT D'UN JEU DE TAROTS ÉDITÉ PAR JEAN DODAL, ENTRE LES ANNÉES 1701 ET 1715

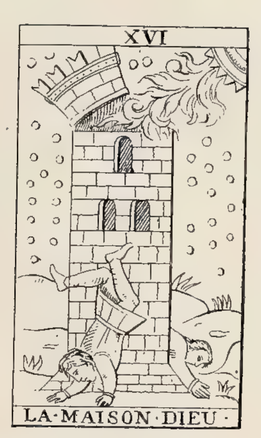
assise sur un trône, tient d'une main un glaive et de l'autre les balances. 9°, l'Ermite est un personnage debout, tenant à la main une lanterne : c'est une réminiscence évidente de Diogène. 10°, la Roue de Fortune : trois sujets grotesques sont fixés sur une roue montée sur une sorte de potence ; le sujet du haut porte en tête une couronne et tient à la main une épée. 11°, la Force est une femme qui, de ses deux mains, écarte la gueule d'un lion ; elle est coiffée d'un vaste chapeau rappelant la mode du seizième siècle. 12°, le Pendu est fixé par les pieds à une potence formée par deux troncs d'arbres ; il est vêtu d'un pourpoint mi-partie jaune et mi-partie rouge. 13°, la Mort est un squelette qui, une grande faux à la main, fauche parmi la foule dont elle fait un tapis sous





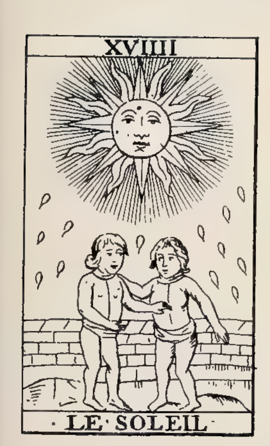


















REPRODUCTION RÉDUITE DES ATOUTS D'UN JEU DE TAROTS DU XVIII[e] SIÈCLE

(D'APRÈS LE « MONDE PRIMITIF » DE COURT DE GEBELIN)

ses pieds. 14°, la Tempérance est un personnage, muni de vastes ailes, qui est représenté combinant de savants mélanges de liquides. 15°, le Diable, debout entre deux damnés attachés par une chaîne fixée au piédestal sur lequel il est monté. 16°, la Maison de Dieu est représentée par une tour frappée par la foudre, tandis que deux personnages sont précipités à terre. 17°, l'Etoile est une jeune personne peu vêtue et occupée aux soins de sa toilette, tandis que dans le ciel brillent d'innombrables étoiles aux multiples couleurs. 18°, la Lune, vue de profil, apparaît à deux jeunes chiens qui hurlent et semblent prêts à s'entre-dévorer. 19°, le Soleil brille en haut de la carte, tandis qu'en bas deux personnages semblent se disposer à prendre un bain. 20°, le Jugement dernier présente un ange embouchant la trompette, et au même instant les morts sortent de leurs tombeaux. 21°, le Monde est caractérisé par les emblèmes des quatre évangélistes, tandis qu'au centre une femme nue semble représenter la Fortune. Le Fou, désigné sous le nom de « le Mat », est une carte non numérotée qui se place avant toutes les autres; elle figure un homme en marche tenant une besace au bout d'un bâton placé sur son épaule, derrière lui un chat est occupé à enfoncer ses griffes dans son haut-de-chausse.

DEUX DE DENIER

PROVENANT D'UN JEU DE TAROTS EDITE A AVIGNON PAR JEAN PAYEN, 1743.

Nous n'avons rien de particulier à dire sur les fabricants des jeux de tarots, puisque c'étaient les mêmes maîtres cartiers qui faisaient indifféremment l'une et l'autre espèces de cartes. Nous avons vu que les marques du fabricant sont presque toujours placées dans un petit cartouche rectangulaire placé en bas du deux de coupe, ou bien encore sur une sorte de banderole qui relie les deux pièces du deux de denier et forme une sorte de philactère, si souvent employé au Moyen Age.

VII. — Le Minchiate aux dix-septième et dix-huitième siècles.

Dans son important recueil, Lady Schreiber a donné plusieurs reproductions du jeu de Minchiate; les unes, d'un style ancien, présentent un caractère archaïque; d'autres, d'un style plus moderne, sont gravées avec beaucoup de soin.

Dans la collection de M. Marteau, nous avons relevé un fort beau spécimen de ce genre de cartes, imprimé sur soie; le petit rectangle d'étoffe est doublé d'une ou deux feuilles de papier fort, destiné à lui donner de la consistance.



[illegible]

Serie des atouts.

(BIBLIOTHÈQUE NATIONALE. — ESTAMPES)

[illegible] personnage, muni de vastes ailes, qui est [illegible] mélanges de liquides. 15, le Diable, debout [illegible] une hampe fixée au piédestal sur lequel il est [illegible] représentée par une tour frappée par la [illegible] personnages sont précipités à terre. 17, l'Étoile est une jeune personne peu vêtue et occupée aux soins de sa toilette, tandis que dans le ciel brillent d'innombrables étoiles aux multiples couleurs. 18, la Lune, vue de profil, apparaît à deux jeunes chiens qui hurlent et semblent prêts à s'entre-dévorer. 19, le Soleil brille en haut de la carte, tandis qu'en bas deux personnages semblent se disposer à prendre un bain. 20, le Jugement dernier présente un ange embouchant la trompette, et au même instant les morts sortent de leurs tombeaux. 21, le Monde est caractérisé par les emblèmes des quatre évangélistes, tandis qu'au centre une femme nue semble représenter la Fortune. Le Fou, désigné sous le nom de « le Mat », est une carte non numérotée qui se place avant toutes les autres; elle figure un homme en marche tenant une besace au bout d'un bâton placé sur son épaule, derrière lui un chat est occupé à enfoncer ses griffes dans son haut de chausse.

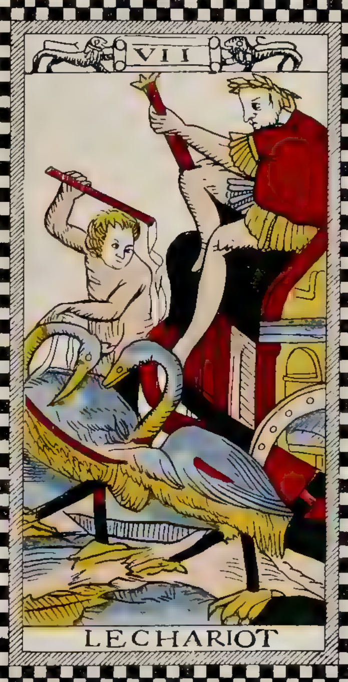
Nous n'avons rien de particulier à dire sur les fabricants des jeux de tarots, puisque c'étaient les mêmes maîtres cartiers qui faisaient [illegible] l'une et l'autre espèces [illegible]. Nous avons vu que les marques du fabricant sont presque toujours placées dans un petit cartouche rectangulaire placé en bas du deux de coupe, ou bien encore sur une sorte de [illegible] qui relie les deux pièces [illegible] sorte de [illegible], si souvent employé au

[illegible] aux dix-septième et dix-huitième siècles.

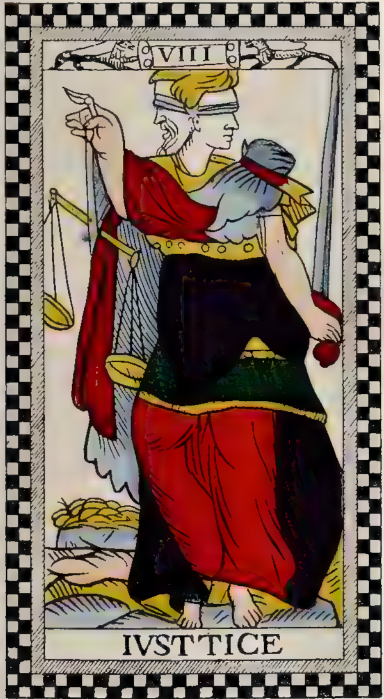
[illegible] Schreiber a donné plusieurs reproduc- [illegible] d'un style ancien, présentent un caractère [illegible] sont gravées avec beaucoup de soin. [illegible] avons relevé un fort beau spécimen

[illegible] donner de la consistance.

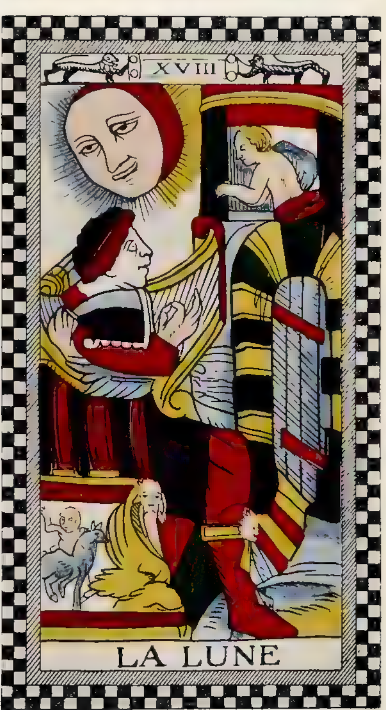












TAROTS FRANÇAIS EXÉCUTÉS AU XVIIe SIÈCLE PAR UN CARTIER PARISIEN ANONYME

Série des atouts.

(BIBLIOTHÈQUE NATIONALE. — ESTAMPES)

Les cartes de ce jeu sont coloriées à la main ; elles sont bordées, c'est-à-dire que les extrémités de la feuille du dos se trouvent rabattues sur la face de la carte pour en former l'encadrement. Les figures symboliques sont numérotées dans l'angle sur une sorte de banderole. Le jeu comprend quatre-vingt-dix-sept cartes ; sur la trentième, le Cancer, se trouve le cachet du propriétaire, G. M., inscrit au-dessus d'un animal fantastique. Le nom du collectionneur, Golvano Molinelle, est inscrit sur la carte ; les armes de Florence se trouvent sur la Renommée.

La même collection nous montre un autre jeu de Minchiate, qui n'est autre qu'une variété historique pour l'amusement des enfants. La série des atouts nous donne les représentations suivantes : Tour de Babel, Idolâtrie, Sémiramis, Zoroastre, Amazone, Complainte, Hiéroglyphe, Fosse aux lions, Babylone, Chienne, Vigne, Tomire, Suzanne, Arthémise, Cépi, les Urnes, Sérapi (bœuf Apis), le Feu sacré, Surse, le chien Cerberi, Achille, Ulysse, Allite, mère de Posanias, Santipe, Ostracisme, Porus, Nave Carica di Profoni, Bucéphale, Pellas, capitale de la Macédoine, Louve et la charrue, l'enlèvement des Sabines, Tonneau, Flaminia, Vestalis, un Faisceau couronné, Triomphe, Rome. Ce jeu comprend, en outre, quatorze cartes numérales de deniers représentant l'histoire de la Syrie ; quatorze cartes de coupes, l'histoire de la Perse ; quatorze cartes d'épées, l'histoire de la Grèce, et quatorze cartes de bâtons, l'histoire romaine. Au-dessous de la gravure, qui représente les emblèmes que nous venons de citer, se trouve un abrégé de l'histoire du pays.

VIII. — **Jeux de tarots révolutionnaires.**

Nous avons vu que l'esprit nouveau, qui réglementa toutes choses au moment de la Révolution, favorisa la création des cartes révolutionnaires ; ces dernières sont pour la plupart des cartes numérales, mais il est cependant intéressant de mentionner que l'on a fait également, à ce moment, des tarots révolutionnaires. M. le baron de Winck, dans le journal *l'Intermédiaire*, en cite un exemple qui provient de sa collection. Ce jeu de tarots, composé de soixante-dix-huit cartes, a été retrouvé en Allemagne :

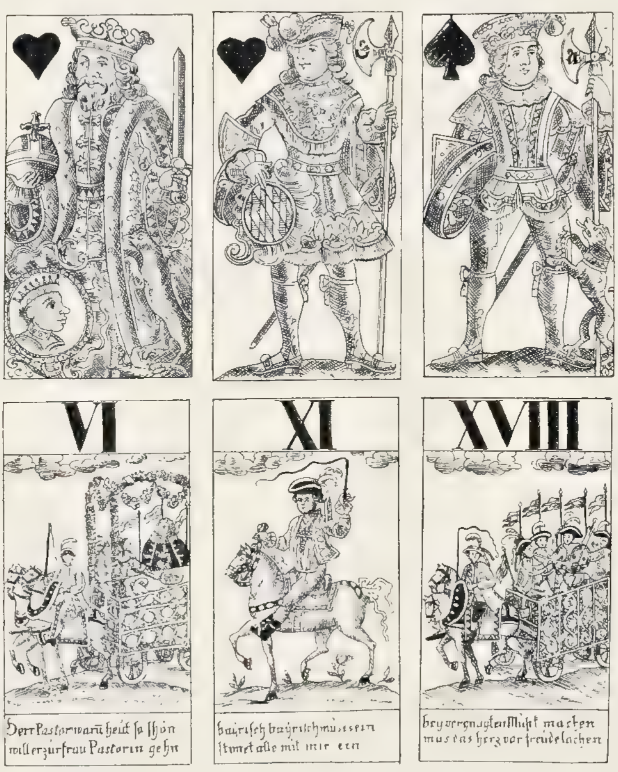
« C'était un jeu de Taros fins, publié par L. Carey, à Strasbourg. On a remplacé les désignations de Rois de Coupes, de l'Epée, de Deniers et de Baatons (*sic*) par la nouvelle appellation de Génies ; les reines sont devenues des Libertés ; les valets, des Egalités, mais les cavaliers sont restés des Cavaliers.

» La deuxième figure du triomphe, la Papesse, a fait place à une Junon, nouvellement gravée pour l'occasion ; pour la carte numéro 3, l'Impératrice, on s'est contenté de gratter l'inscription et de dénommer cette figure la Grand'Mère ; le numéro 4, l'Empereur, est devenu le Grand-Père ; il est vrai qu'on lui a remplacé la couronne par le bonnet républicain ; le numéro 5, qui représente habituellement le Pape, a fait place à Jupiter ; le numéro 9, l'Ermite, a conservé son froc et sa lanterne, mais il s'appelle maintenant le Peauvre (*sic*) ; le numéro 20, le Jugement, a aussi été débaptisé, on le dénomme la Trompète (*sic*). »

Le modèle primitif de ces bois a dû être gravé dans la première partie du dix-huitième siècle ; on retrouve, en effet, le type des vieux jeux qui se distinguent par la naïveté des poses et par l'œil indien. Deux cartes du jeu portent les lettres F I, qui sont les initiales du graveur.

IX. — Les Jeux de tarots du dix-neuvième siècle.

On a, au dix-neuvième siècle, fabriqué encore beaucoup de jeux de tarots, surtout pour l'étranger, car il ne faut pas oublier que la France fut pendant longtemps le principal fournisseur de l'Italie entière. Un des plus remarquables jeux qui ait été composé au commencement du dix-neuvième siècle est celui qui est connu sous le nom de la Noce bavaroise. Ce jeu a été probablement édité à Augsbourg ou à Munich; les figures sont fort bien dessinées et de grandes dimensions. Les enseignes sont cœur, carreau, pique et trèfle, et sur le valet de trèfle on trouve le nom du maître cartier Andreas Benedictus Goebel. Le valet de trèfle a l'attitude accoutumée chez les cartiers de Strasbourg; il est appuyé d'une main sur une hallebarde, et de l'autre il tient une sorte de lyre au centre de laquelle se trouve une boule surmontée d'un petit personnage les bras étendus dans l'attitude de la prédication. Les figures de la série numérale rappellent assez exactement les cartes au portrait de Paris et on retrouve les mêmes caractères dans les cartes de Louis Carey, qui exerçait sa profession à Strasbourg entre les années 1782 et 1807. Un écusson est suspendu à cet attribut, et les armoiries diffèrent suivant les maîtres cartiers : celles de maître Goebel sont un lion rampant. Les atouts sont divisés en trois parties; en haut se trouve un grand chiffre romain indiquant la valeur de la carte;



REPRODUCTION REDUITE DU JEU DE LA NOCE BAVAROISE

JEU DE TAROTS A ENSEIGNES FRANÇAISES, ÉDITÉ PAR ANDRÉAS BENEDICTUS GOEBEL A LA FIN DU XVIIIe SIÈCLE

(COLLECTION G. MARTEAU)

dans le milieu une scène représentant les différents épisodes d'une noce, et en bas une légende composée de deux vers se rapportant au sujet représenté sur la carte. Le fou est figuré sous les traits d'un musicien vêtu d'un costume dans le goût du dix-huitième siècle; il joue de la harpe, tandis qu'à ses pieds une jeune personne l'accompagne sur une mandoline.

En 1820, nous trouvons au cabinet des estampes de la Bibliothèque Nationale (Kh 34 d) une planche de cartes numérales faisant partie d'un jeu de tarots; ces cartes, au nombre de vingt-quatre, mesurent chacune 77 millimètres sur 48, et leurs marques distinctives de série sont les coupes, les deniers, les épées et les bâtons. Les rois et les valets sont debout, tandis que les reines sont représentées à cheval. Au lieu des noms classiques inscrits sur les rois, nous rencontrons le nom du fabricant, Thomas; les reines indiquent la résidence du fabricant, Paris, tandis que les valets portent la mention France, ce qui signifie que ces cartes étaient éditées plus spécialement pour l'étranger. Sur quelques points des deniers, sont figurés les bustes de plusieurs généraux de l'Empire.

Un cartier parisien, qui s'était signalé pendant la Révolution par son zèle à propager les images révolutionnaires, Lefer, a publié, au commencement du dix-neuvième siècle, un jeu de tarots allemand tout à fait particulier. Les personnages des cartes sont représentés debout, et les quatre couleurs sont attribuées aux différents peuples du monde. Les cœurs représentent les Persans; les trèfles, les Chinois; les piques, les Africains; et les carreaux, les Européens. Les as représentent des écuyers tenant en main un cheval, tandis que de l'autre ils s'appuient contre un grand écusson sur lequel se trouvent le nom ou les initiales du maître cartier. Les vingt et un atouts représentent, dans un médaillon, les effigies de personnages célèbres : 1, le Fou; 2, Cæsar; 3, Cléopatra; 4, D. Oct. August; 5, Tiberius Cæsar; 6, Cæsar Caligula, etc....

SEPTIÈME PARTIE

JEUX DE CARTES NUMÉRALES ITALIENNES ET ESPAGNOLES

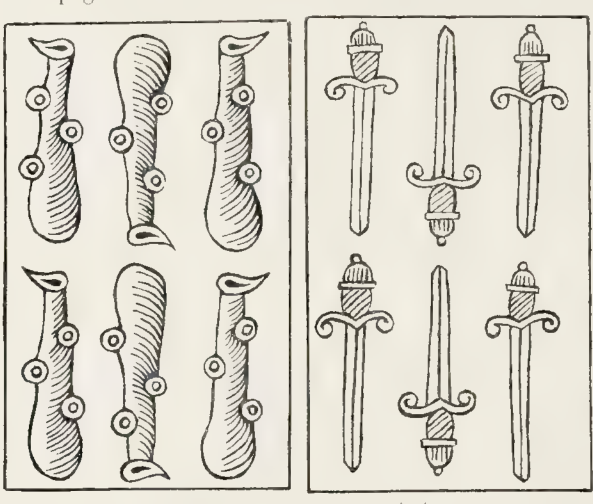
Les Italiens et les Espagnols ont conservé jusqu'à nos jours, à leurs jeux de cartes, les enseignes des séries numérales du Tarot : les coupes, les bâtons, les deniers et les épées. Dans ces enseignes on a voulu voir aussi une classification de la société : le Père Ménétrier, auteur d'un savant travail sur les jeux de tarots, donne la classique explication des coupes par la représentation des ecclésiastiques, tandis que les épées figurent la noblesse, les deniers les bourgeois et les marchands, et que les bâtons montrent les ouvriers et les paysans.

La principale caractéristique des jeux espagnols est le remplacement de la dame par un cavalier et la suppression du dix de la série numérale.

La seule distinction à observer entre les cartes numérales italiennes et les espagnoles, c'est que dans les premières, les rois sont toujours assis, tandis que

dans les secondes, ils sont toujours debout. Dans les jeux espagnols les points figurant les épées sont des dagues droites à deux tranchants et les bâtons, des branches d'arbres noueuses ; ces dagues et ces bâtons sont placés tantôt verticalement, tantôt horizontalement, mais jamais ils ne sont enlacés d'après la manière italienne, si incommode pour les joueurs.

Les cartes de fabrication espagnole sont très rares et, devant le manque de documents, on serait presque tenté de croire que dans les temps reculés les joueurs s'approvisionnaient en pays étranger. Dès le quinzième siècle, en effet, les Espagnols recevaient de Toulouse et de Thiers des quantités considérables de cartes à jouer. La ville de Rouen elle-même envoyait sur le littoral portugais des jeux fort bien traités, par l'intermédiaire de ses bateliers qui entretenaient un commerce actif entre ces deux régions. Les cartiers de Limoges ne furent pas non plus sans entrer en concurrence avec leurs collègues, car dès le quinzième siècle les marchands espagnols faisaient un grand commerce avec cette ville.



SIX DE BATON ET SIX D'ÉPÉE
EN USAGE DANS LES JEUX ESPAGNOLS DU XVe AU XXe SIÈCLE
(D'APRÈS UN BOIS GRAVÉ DU XVIIIe SIÈCLE DE LA COLLECTION FIGDOR

Le premier jeu reproduisant le portrait espagnol qu'il nous ait été donné de rencontrer porte la date de 1617; il est conservé dans les cartons du cabinet des estampes de la Bibliothèque Nationale. Ce jeu est traité très grossièrement, et les cartes qui le composent sont extrêmement petites, ne mesurant guère que 80 millimètres de haut sur 37 de large. Les cartes majeures comprennent un roi, un cavalier et un valet. Sur les valets de coupe et d'épée se trouve l'inscription : « En Sevilia », tandis que sur le deux d'épées, on lit : « En S. Con licencia ». Sur l'as de denier est figuré l'écu de Castille et Léon supporté par un aigle à deux têtes couronné, tandis que le haut et le bas de la carte sont occupés par l'inscription : « Con licencia del Reine ». Les feuilles qui constituent ce jeu ont été trouvées à l'intérieur du carton servant à former un corporalier découvert à Angers, mais sur lequel nous ne possédons aucun renseignement.

Un autre jeu de provenance madrilène se trouve aussi à la Bibliothèque Nationale ; la gravure en est très belle, et le valet d'épée, appuyé sur la garde d'une longue épée à deux tranchants, nous rappelle bien les productions rouennaises du seizième siècle. Entre les jambes de ce valet est placée une banderole



[illegible] toujours [illegible] bout. Dans les jeux espagnols les points [illegible] deux tranchants et les bâtons. [illegible] ces dagues et ces bâtons sont placés tantôt [illegible] mais jamais ils ne sont entrelacés d'après [illegible] pour les joueurs.

[illegible] sont [illegible] et, devant le manque de [illegible]

[illegible] dès le quinzième siècle, en effet, [illegible] et de Thiers des quantités considérables de cartes à jouer. La [illegible] de Rouen elle-même envoyait sur le littoral portugais des [illegible] traités, par l'intermédiaire de ses bateliers qui [illegible] deux régions. Les [illegible] de Limoges [illegible] plus [illegible] en [illegible] avec leurs [illegible]

[illegible] quatorzième siècle les marchands espagnols faisaient un grand commerce avec cette [illegible]

Le premier jeu [illegible] le [illegible] espagnol qui [illegible] de 16[illegible] il est conservé dans le [illegible] Ce jeu est traité [illegible] les cartes ne sont [illegible] petites, ne [illegible] de haut sur 57 de large. Les cartes majeures [illegible] Sur les valets de coupe et d'épée se [illegible] sur le deux d'épées, on lit : [illegible] par [illegible] que le haut et le bas de la carte sont [illegible]

[illegible] former un conjecture [illegible] nous ne possédons aucun renseignement.

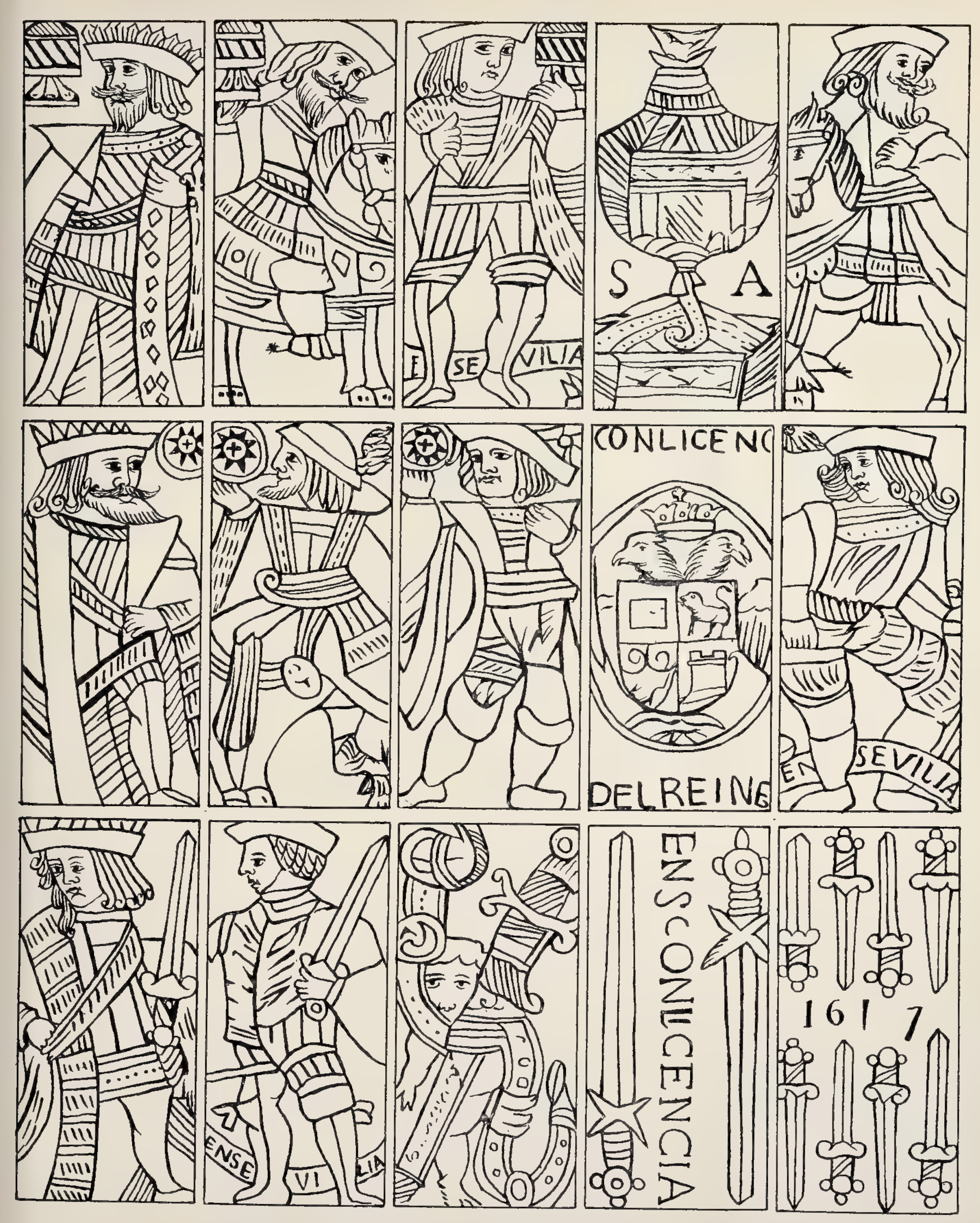
[illegible] d'épée, appuyé sur la garde [illegible] nous rappelle les productions rouennaises [illegible] le valet est placée une banderole



CARTES A ENSEIGNES ESPAGNOLES

éditées à Toulouse par Antoine de Logiriera (1495-1518

(COLLECTION PAUL LE BLANC)



CARTES A ENSEIGNES ESPAGNOLES PORTANT LA MENTION « EN SEVILLA », 1617

(BIBLIOTHÈQUE NATIONALE. — ESTAMPES)

sur laquelle est inscrite la date de la confection de ce jeu : 1648. L'as de denier nous donne la représentation des Armoiries de Castille et porte la mention : « Fechas en Madrid ». Les valets de ce jeu portent la culotte courte, garnie de crevés aux cuisses.

Nous reproduisons également un jeu édité aussi en Espagne, en 1694, par A. Infirrera. Ce jeu nous donne des représentations assez bizarres, et le décor des vêtements est très singulier. Les as figurent des dragons tenant dans leur



QUATRE D'ÉPÉE ET QUATRE DE BATON

EN USAGE DANS LES JEUX ITALIENS DU XVe AU XXe SIÈCLE

(COLLECTION H. SARRIAU)

gueule, largement ouverte, la marque de la série à laquelle ils appartiennent. Ces marques distinctives sont purement de fantaisie, en ce qui concerne les coupes et les deniers. Ces enseignes, en effet, consistent en deux cercles concentriques au centre desquels a été dessinée une rosace. Quant à la coupe, elle figure une manière de boule à pied surmontée d'un goulot muni d'un capuchon. Le coloris de ces cartes leur donne un aspect quelque peu grotesque.

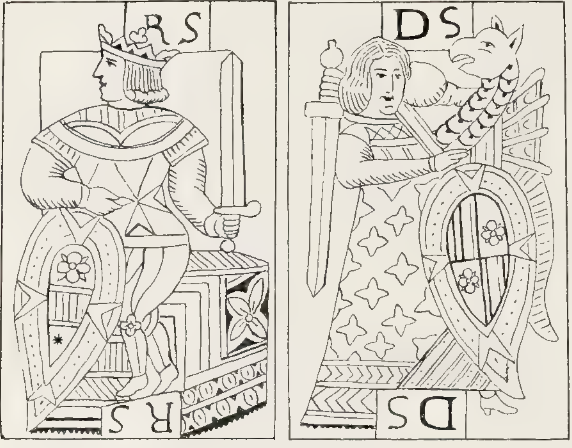
La plus ancienne production de cartes françaises à l'usage des Espagnols que nous puissions citer est cette planche de cartes provenant de l'atelier toulousain de Antoine de Logeriera ; ces cartes, qui font partie de la collection de M. Paul Le Blanc, de Brioude, nous ont été obligeamment confiées par cet ama-



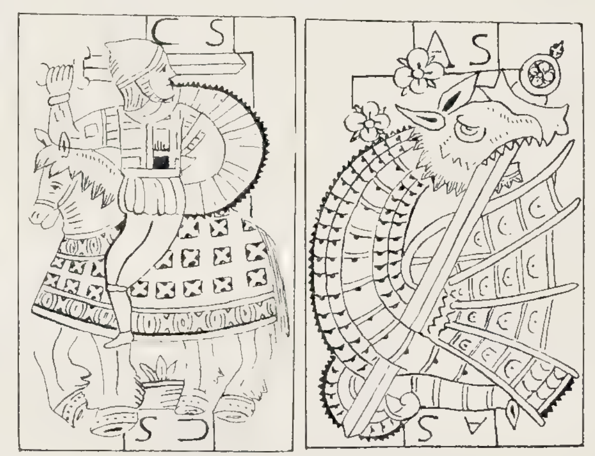
JEU DE CARTES ESPAGNOLES, ÉDITÉ PAR A. INFIRRERA EN 1694

(BIBLIOTHÈQUE NATIONALE. — ESTAMPES)

teur, et nous sommes heureux de pouvoir en donner une reproduction aussi exacte que possible. Parmi les cartes qui nous ont été communiquées on peut établir une division bien évidente; ces documents appartiennent à deux jeux distincts. L'une des planches est d'une ornementation beaucoup plus riche et d'un travail plus soigné que l'autre. Elle contient un roi de bâton, un cavalier d'épée, un valet de la même couleur, un valet de coupe, un as de denier, un deux d'épée, un trois et un cinq de denier et un quatre et un cinq de coupe. Presque toutes ces cartes portent des devises ou des légendes d'un très grand intérêt. Le nom du maître cartier, Antoine de Logeriera, se trouve sur les deux valets. L'as de denier est figuré par une femme tenant dans ses mains une large pièce de monnaie où se trouve l'écusson mi-partie de France et de Bretagne avec cette inscription placée en exergue : « Cueur de femme trompe le Monde. » Dans le haut de la carte, de chaque côté de la tête du personnage, les initiales C. L. qui sont probablement celles de l'artiste qui a gravé le bois. M. Natalis Rondot veut voir dans ces initiales les premières lettres du nom de Claude La Faye. Nous estimons que cette attribution est erronée, car Antoine de Logeriera était bien un cartier toulousain qui fut reçu maître le 28 janvier 1495 et dont nous



ROI ET DAME D'ÉPÉE
ÉDITÉS PAR A. INFIRRERA EN 1694
(BIBLIOTHÈQUE NATIONALE. — ESTAMPES)



CHEVALIER ET AS D'ÉPÉE
ÉDITÉS PAR A. INFIRRERA EN 1694
(BIBLIOTHÈQUE NATIONALE — ESTAMPES)



donner une reproduction aussi
exacte que possible.
Parmi les cartes qui
nous ont été communi-
quées on peut établir
une division bien évi-
dente : ces documents
appartiennent à deux
jeux distincts. L'une des
planches est d'une or-
nementation beaucoup
plus riche et d'un tra-
vail plus soigné que
l'autre. Elle contient un
roi de bâton, un cava-
lier d'épée, un valet de
la même couleur, un va-
let de coupe, un as de
denier, un deux d'épée,
un trois et un cinq de
denier et un quatre et
un cinq de coupe. Pres-
[illegible] des [illegible] d'un très grand in-
[illegible] se trouve sur les deux

[illegible]

[illegible] Ant[illegible] de Logeriera était
[illegible] fut reçu [illegible] 28 janvier 1[illegible] et dont nous



CARTES AU PORTRAIT DU LIMOUSIN
éditées par D. Poilevé, cartier à Limoges, seizième siècle.

(COLLECTION FRAY-FOURNIER.)



CARTES A ENSEIGNES ESPAGNOLES

ÉDITÉES A THIERS, SOUS LA MARQUE DE JEHAN VOLAY, VERS 1700

(BIBLIOTHÈQUE NATIONALE. — ESTAMPES)

retrouvons le nom dans les registres d'imposition en 1506, où il est qualifié de maître relieur. Cette dernière désignation est particulièrement précieuse pour notre sujet, car c'est précisément dans la reliure d'un livre probablement importé de Toulouse que les cartes de M. Paul Le Blanc ont été découvertes. Antoine de Logeriera exerçait concurremment les professions de cartier et de relieur jusqu'en l'année 1518, puisque, ainsi que nous le mentionnerons en étudiant la ville de Toulouse, il reçut alors une somme de six livres tournois pour l'indemniser de la destruction de ses moules.

Sur le trois de deniers on voit inscrits en lettres gothiques les trois noms de Jupiter, Vénus, Pallas. Le cinq de deniers est agrémenté d'une devise française « De tous te fie et te garde ! » Sur le quatre de coupe sont les armes de la ville de Lyon, ce qui ne prouve rien quant au lieu d'origine du jeu, car, ainsi que nous le voyons ci-dessous pour Martial Gué, on rencontre dans un même jeu des armoiries de différentes provinces. Sur le cinq de coupe se trouve une autre devise française : « Tel se ri qui mord. »



VALET DE COUPE ET VALET DE BATON
ÉDITÉS A ROUEN PAR JEHAN VUMIER (1508)

La seconde planche d'Antoine de Logeriera est d'un décor beaucoup moins somptueux. Les épées, les deniers et les coupes sont bien moins ouvragés. L'as de denier, portant au centre l'écusson écartelé de France et de Navarre, est maintenu par un aigle aux ailes éployées. Le cinq d'épées porte cette inscription espagnole : « Qui mal pari piede le juego. » Le quatre de deniers est orné en son centre d'un écusson vu en perspective avec les initiales du maître cartier. Sur le deux de coupe est un bœuf quelque peu apocalyptique. Le cinq de coupe porte deux masques grimaçants, comme on en voit souvent figurer au milieu des belles lettres ornées de nos manuscrits du quinzième siècle.

Nous avons tout lieu de croire que cette planche était destinée à l'exportation en Espagne, tandis que l'autre, d'un travail plus soigné, devait être réservée à la France. Les costumes, en effet, de cette dernière se rapprochent davantage des modes du temps de François Ier, tandis que les



[illegible] l'inquisition en 1556, où il est qualifié de [illegible] est particulièrement précieuse pour [illegible] dans la reliure d'un livre préalablement [illegible] M. Paul Le Blanc ont été découvertes [illegible] les professions de cartier et de [illegible] ainsi que nous le mentionnerons en étu[illegible] une somme de six livres tournois pour [illegible].

[illegible] en lettres gothiques les trois noms de Jupiter, Vénus, Pallas. Le cinq de deniers est agrémenté d'une devise française « De tous le [illegible] et le garde! » Sur le quatre de coupe sont les armes de la ville de Lyon ce qui ne prouve rien quant au lieu d'origine du jeu, car ainsi que nous le voyons ci-dessous pour Martial Gue, on rencontre dans un même jeu des armoiries de différentes provinces. Sur le cinq de [illegible] une autre devise française : « Tel se [illegible] qui mord. »

[illegible] est d'un décor beaucoup moins [illegible] ouvragés. L'as de [illegible] de France et de Navarre, est maintenant [illegible] Le cinq de [illegible] porte cette inscription espagnole : [illegible] Le quatre de deniers est orné en son centre d'un [illegible] sur le deux de [illegible] Le cinq de coupe porte deux [illegible]

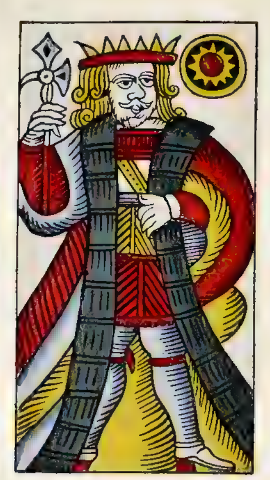
[illegible] siècle.

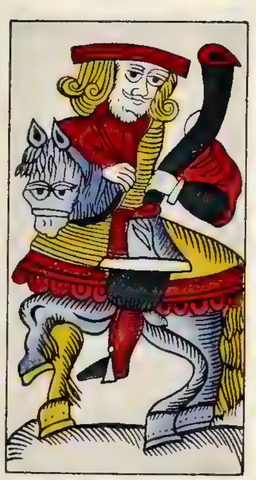
Nous [illegible] que cette planche était destinée à l'ex[illegible] d'un travail plus soigné, devait [illegible] Les costumes, en effet, de cette dernière se [illegible] du temps de François Ier tandis que les

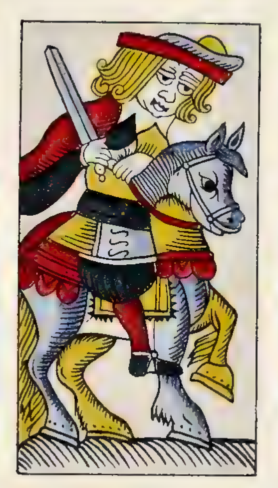


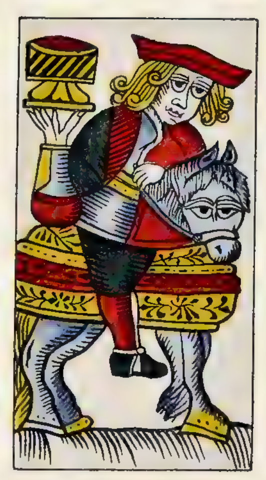


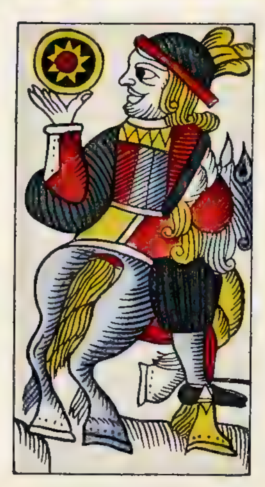


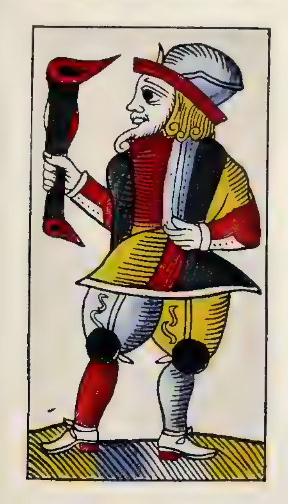


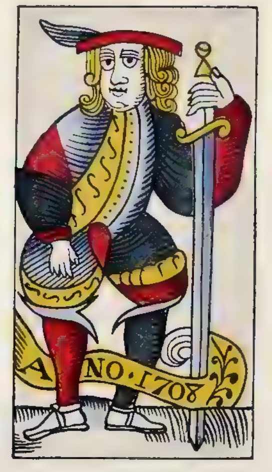


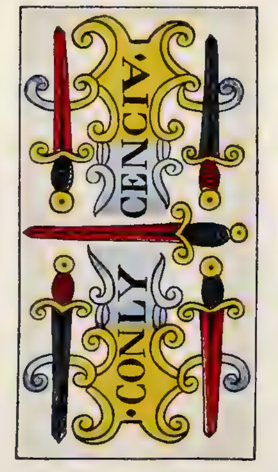


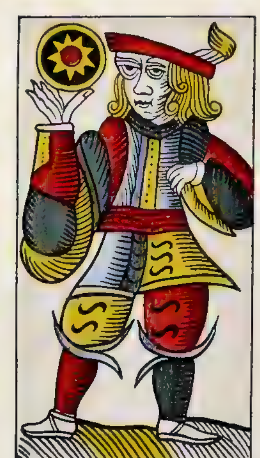












CARTES A ENSEIGNES ESPAGNOLES
portant l'inscription « Con licencia Del Rey N. S. 1708 ».

(COLLECTION HENRY D'ALLEMAGNE.)

autres sont plutôt les vêtements en usage chez les habitants de la presqu'île ibérique.

Pour la même époque, nous citerons également les cartes au portrait espagnol de Jehan Vumier; elles sont conservées aux Archives départementales de la Seine-Inférieure, et nous en avons reproduit les cartes majeures. Jehan Vumier exerçait son industrie à Rouen, aux environs de l'année 1508. L'écu placé sur l'as de denier est celui du royaume d'Espagne; les épées sont des dagues à deux tranchants, tandis que les bâtons représentent des massues formées de branches d'arbres remplies de nœuds : ces enseignes sont placées symétriquement sur les cartes numérales, facilitant ainsi la reconnaissance de la valeur des cartes.



VARIANTE D'UN JEU D'ALUETTE POUR LA CONSOMMATION EN FRANCE
LE CAVALIER EST REMPLACÉ PAR UNE ÉCUYÈRE (XIXe SIÈCLE)
(D'APRÈS LE RECUEIL DE LADY CHARLOTTE SCHREIBER)

Pour le seizième siècle, nous avons encore à signaler ces curieux fragments de cartes découverts, par M. Maurice Ardant, dans la couverture d'un vieux registre. Ces cartes, sorties de l'atelier de Martial Gué, qui exerçait sa profession à Limoges vers l'année 1538, présentent absolument le type du portrait d'Auvergne, du moins pour les deux personnages debout, le roi et le valet. Quant aux cavaliers, ils affectent un air des plus guerriers, entre autres le valet de bâton qui figure un homme velu du plus terrible aspect. Les deniers des cartes numérales présentent cette particularité assez surprenante que l'as est supporté par une sorte de sirène et qu'au centre est placé l'écu de Bretagne. Sur un des deniers du deux de cette enseigne se trouvent les armes du Dauphiné, et au milieu du quatre de coupe se trouve l'écu de France. A n'en pas douter, ces cartes étaient destinées à être consommées en France.

Pour le dix-septième siècle, nous reproduisons deux jeux d'Aluette, l'un de Jean Volay, de Thiers, édité vers 1700, ainsi que le prouve l'as de denier qui figure les armes d'Espagne au temps de Philippe V. Sur le deux de denier se trouvent les armes de Castille et Léon, ainsi que celles d'Aragon. Les deniers figurés sur les autres cartes sont purement de fantaisie, et le maître graveur a suivi sa seule inspiration dans l'exécution de cette monnaie.

On remarquera, cependant, que le grand denier placé au centre du cinq de cette enseigne donne toujours, de quelque atelier qu'il sorte, la représentation de deux personnages se faisant face; quelquefois même on a placé en

exergue une inscription : Jean Volay, par exemple, avait gravé au pourtour les mots suivants : « Grossus usnonus Imperatoris Romanorum. » Cette particularité est spéciale aux jeux d'aluette, qui sont les jeux que l'on rencontre le plus fréquemment pour le portrait Espagnol.

Vers 1720, dans le jeu de Jean Valay, de Rouen, qu'il ne faut pas confondre avec Jean Volay de Thiers, aussi bien que dans les jeux de Francesco Tourcaty, de Marseille, et Jacques Coissieux, de Romans, édités au milieu du dix-huitième siècle, on rencontre absolument les mêmes particularités que dans le jeu de Jean Volay de Thiers; c'est bien toujours l'écu d'Espagne du temps de Philippe V, l'attitude seule des personnages diffère quelque peu, ce qui tient surtout à ce que les cartiers conservaient dans leurs cartes espagnoles le caractère propre donné, dans leur région, aux cartes à enseignes françaises.

Pour le dix-neuvième siècle, nous ne pouvons manquer de signaler les cartes gravées par Albaret, à Agen, pour le maître cartier Boisse, de Bordeaux. La planche originale qui est en la possession de M. Nicolaï, de Bordeaux, est traitée avec un soin qui se rencontre rarement dans ces sortes de cartes; elle était destinée à composer un jeu d'aluette destiné aux pêcheurs du littoral français de l'Atlantique, ainsi qu'en fait foi le mot France que portent toutes les cartes : celles-ci ne pouvant circuler dans le pays au titre étranger qu'à cette seule condition.

Bien souvent les cartiers de Paris ou de province, qui entretenaient un commerce avec l'Espagne, ont inscrit sur les enveloppes de leurs jeux d'Aluette, leur enseigne en espagnol; une des plus curieuses réclames de ce genre est, sans contredit, celle de la veuve Morin, qui demeurait dans le passage de la Trinité, à Paris :

Juego completo
Naypes superfinos de la
Fabrica S[ra] Viudad Morin
Pasadizo de la Trinida Patio de
Los Azulejos par la calle
Greneta n° 33, communicando par la
Calle Saint Denis, n° 268, en Paris.

Aujourd'hui encore les jeux d'aluette sont très employés, et un grand débit s'en fait sur les côtes françaises de l'océan Atlantique. Les enseignes espagnoles se sont conservées intactes jusqu'à nos jours.

HUITIÈME PARTIE

JEUX DE CARTES NUMÉRALES SUISSES

Les cartes Suisses dérivent évidemment des cartes allemandes et se sont conservées en usage pendant une période beaucoup plus étendue.

Dans les jeux suisses, le quadrille est, lui aussi, formé par les rois, les valets supérieurs et les valets inférieurs, mais les enseignes sont tout à fait



JEU DE CARTES SUISSES DU XVIIe SIÈCLE

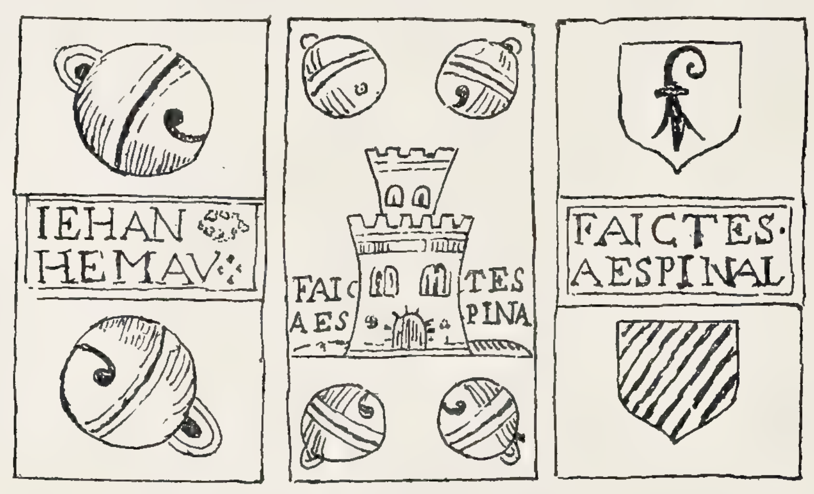
(BIBLIOTHÈQUE NATIONALE. — ESTAMPES)

spéciales ; ce sont les écussons, les glands, les roses et les grelots. Comme dans tous les jeux de cartes numérales, les enseignes sont répétées autant de fois qu'il est nécessaire pour donner la valeur de la carte.

Dans la région de Schaffouse, les jeux suisses comprennent six cartes numérales seulement, qui sont les 1, 2, 6, 7, 8 et 9, tandis que dans la région de Soleure ils sont formés de neuf cartes, le dix étant exclu.

Une particularité à remarquer, c'est que l'as de chaque série est inscrit sur un drapeau.

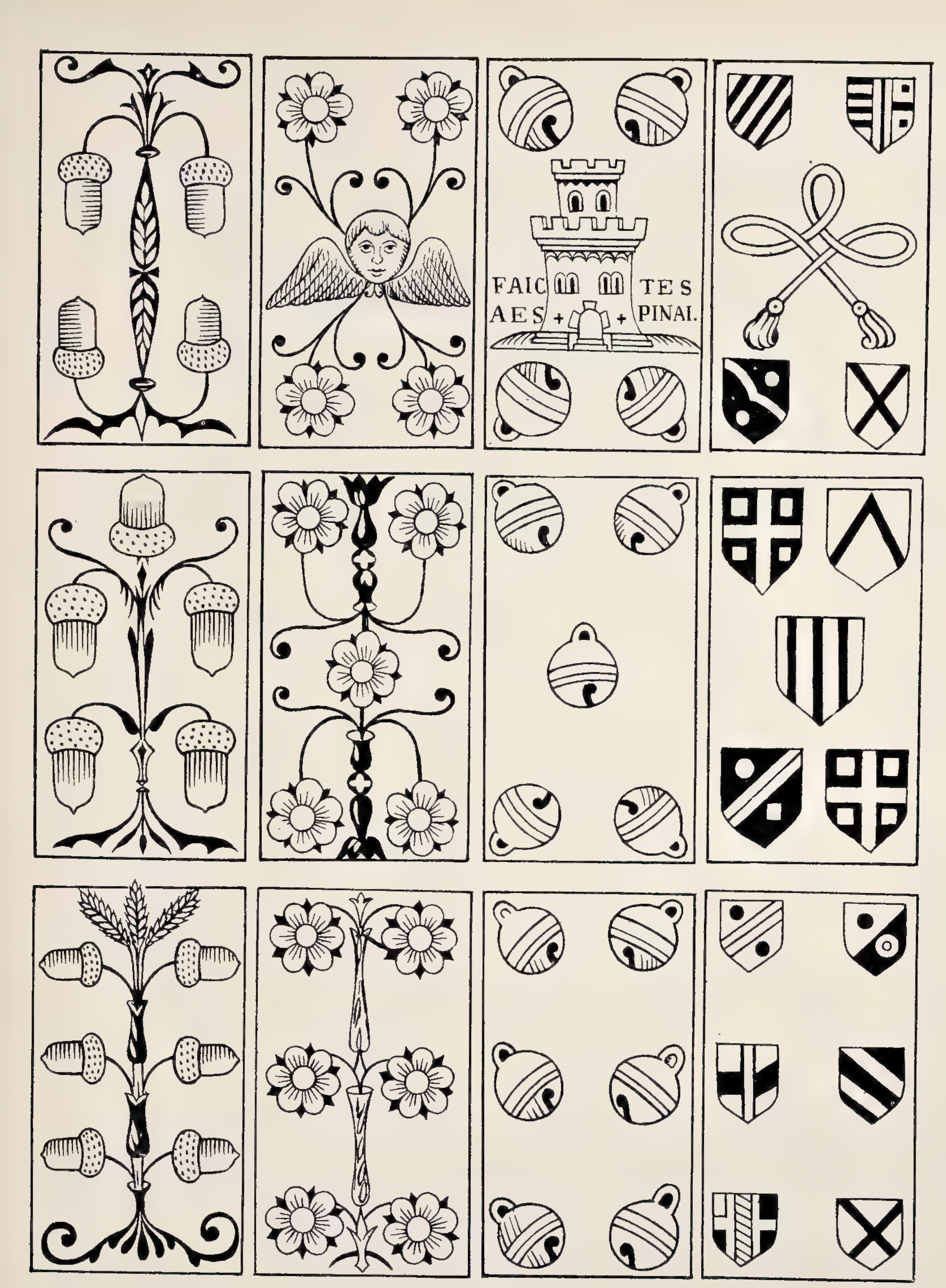
Nous reproduisons ici un jeu sortant de l'atelier spinalien de Jean Hémau, qui vivait au début du dix-septième siècle et qui faisait un grand commerce avec la Suisse.



CARTES A ENSEIGNES SUISSES
ÉDITÉES A ÉPINAL, PAR JEAN HÉMAU, PENDANT LA PREMIÈRE PARTIE DU XVIIe SIÈCLE
D'APRÈS LE RECUEIL DE LADY CHARLOTTE SCHREIBER

Le jeu de Jean Hémau rappelle un peu, par l'attitude des personnages et par les accessoires du mobilier qui les entourent, les beaux jeux allemands du quinzième siècle, notamment le jeu du Saint-Empire. Il y a là un lointain souvenir, une sorte d'adaptation à l'imagerie populaire des belles conceptions des maîtres graveurs de cette époque. La stalle sur laquelle est assis le roi de gland est une véritable chaire gothique ornée sur le côté de petits panneaux imitant un parchemin plié, décoration que l'on rencontre sur tous les meubles de cette époque. Le roi de rose est assis sur un trône large et bas, qui n'est pas sans analogie avec ceux que l'on rencontre dans le jeu du Moyen Age édité à Nuremberg. Le roi de grelot porte une couronne fleuronnée qui est un vestige des jeux allemands du seizième siècle. Quant au roi d'écusson, il était certainement, à l'origine, placé sous une de ces hautes stalles à dais que l'on rencontre fréquemment dans les églises allemandes du quinzième et du seizième siècles.

Les valets supérieurs ne présentent pas grand caractère ; ils sont vêtus



CARTES DE POINTS D'UN JEU SUISSE DU XVIIe SIÈCLE
(BIBLIOTHÈQUE NATIONALE. — ESTAMPES)

d'amples vêtements flottants auxquels il est assez difficile de rattacher une mode déterminée. Parmi les valets inférieurs, nous distinguerons le valet de grelot vêtu du costume de fou et coiffé du long bonnet pointu à oreillettes, symbole de



SÉRIE DES GLANDS
PROVENANT D'UN JEU DE CARTES SUISSES TROUVÉ DANS LA RELIURE D'UN REGISTRE DE 1635, GRANDEUR EXACTE DE L'ORIGINAL
(ARCHIVES MUNICIPALES D'ÉPINAL)

sa dignité. Le valet d'écusson est caractérisé par l'absence complète de bras; ceux-ci se trouvent remplacés par un pli d'étoffe, souvenir mal interprété de ces larges manteaux dans lesquels se drapaient fièrement les écuyers du Moyen Age.

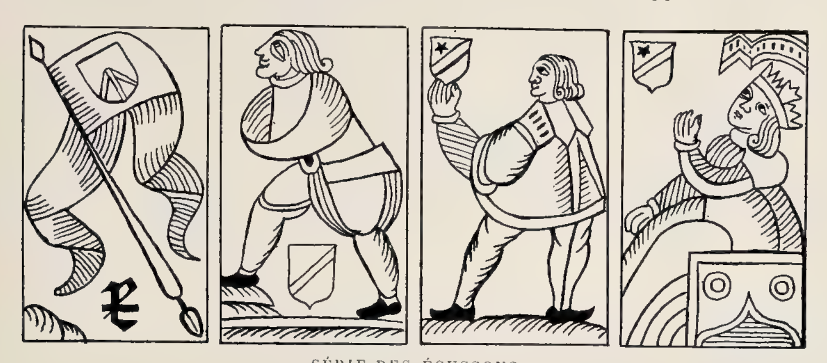
Les points des cartes éditées par Jean Hémau sont tout à fait semblables aux



SÉRIE DES GRELOTS
PROVENANT D'UN JEU DE CARTES SUISSES TROUVÉ DANS LA RELIURE D'UN REGISTRE DE 1635, GRANDEUR EXACTE DE L'ORIGINAL
(ARCHIVES MUNICIPALES D'ÉPINAL)

points allemands que l'on rencontre communément à cette époque. Les glands sont fixés de chaque côté d'une tige plutôt ornementale et qui ne semble avoir que fort peu de rapports avec la botanique. Les roses terminent des rinceaux au milieu desquels on est quelque peu surpris de voir apparaître une tête d'ange. Dans le quatre de grelot, l'artiste a représenté une forteresse figurant les armes de sa ville natale

avec cette inscription « faictes à Espinal ». L'espace resté libre entre les quatre écussons de la carte de la dernière couleur est occupé par une corde ou une étroite banderole que l'on retrouve assez fréquemment sur les enveloppes de cartes de



SÉRIE DES ÉCUSSONS
PROVENANT D'UN JEU DE CARTES SUISSES TROUVÉ DANS LA RELIURE D'UN REGISTRE DE 1635, GRANDEUR EXACTE DE L'ORIGINAL
(ARCHIVES MUNICIPALES D'ÉPINAL)

cette région, notamment sur celle de Jehan Papin qui a été publiée par M. Wiener.

Les quatre séries que nous reproduisons ici sont à peu près du même portrait que celles dont nous venons de parler, mais leurs dimensions sont beau-



SÉRIE DES ROSES
PROVENANT D'UN JEU DE CARTES SUISSES TROUVÉ DANS LA RELIURE D'UN REGISTRE DE 1635, GRANDEUR EXACTE DE L'ORIGINAL
(ARCHIVES MUNICIPALES D'ÉPINAL)

coup plus restreintes; elles ne mesurent guère effet que 57 millimètres en hauteur, tandis que celles de Jean Hémau sont de 11 millimètres plus grandes. Ces cartes de petites dimensions étaient, paraît-il, fort en usage dans cette région au dix-septième siècle, car dans les comptes il est question à chaque instant de l'achat de « petites cartes » par opposition probablement à celles de Jean Hémau qui étaient qualifiées de cartes ordinaires.

NEUVIÈME PARTIE

JEUX DE CARTES GRAVÉES SUR PLAQUETTES D'ARGENT

On conserve au Musée du Cinquantenaire, à Bruxelles, un très curieux jeu de cartes gravées sur de minces plaques d'argent par le maître Alexandre Mayer, en l'année 1594. Le travail de gravure est d'une exécution remarquable, ainsi qu'on pourra en juger par la reproduction que nous en avons faite d'après les épreuves tirées sur les originaux mêmes et dont nous sommes redevables à l'obligeance de M. Destrée, l'éminent Conservateur des Musées Royaux. Pour toute description de ce jeu, nous ne pouvons faire mieux que de transcrire ici la notice du catalogue du Musée de Bruxelles ayant trait à ces intéressants spécimens de la gravure sur métal précieux :

« Alexandre Mayer, Mayir ou Mair exécuta ce travail en l'année 1594, ainsi qu'on peut le voir sur le roi de pique et le valet de carreau où la date est inscrite au-dessus du monogramme de l'artiste « A. M. ». Cette marque se retrouve aussi sur le roi de trèfle, le roi de carreau, la dame de carreau, la dame de pique et le valet de pique. Cette dernière carte porte, en outre, l'empreinte d'un poinçon qui devait être une des marques de garantie du titre du métal. Cette œuvre du graveur Mayer n'est pas indiquée dans le Kunstler Lexicon à l'article biographique consacré à Mayer. Dans l'exécution de son travail, l'artiste a copié le maître connu sous le nom de Gaspard Ab Avibus Patavinus et Cœsare Vicellio, et il s'est moins occupé de faire une galerie de portraits de personnages que de trouver des types décoratifs. On voit cependant parmi les personnages le portrait de Maximilien Ier et celui de sa femme. »

Un second jeu en argent nous est signalé dans une publication allemande de Carl Furster, ayant pour titre : « Abdrucke eines vollstandigen kartenspieles auf Silberplatten gestochen. » Ce jeu, qui fut gravé par Georges Heinrich Bleich vers la fin du dix-septième siècle, est d'une tenue fort remarquable. Les rois sont figurés assis sur une sorte de trône, tandis que les reines et les valets sont placés debout; ces derniers donnent la représentation de guerriers.

Les marques distinctives des séries sont à enseignes allemandes, cœur, gland, grelot et feuille. Les points sont placés symétriquement sur les cartes numérales de toutes les séries; pour les séries feuille et gland un arbuste est figuré au milieu de la carte; il est pourvu d'autant de branches qu'il est nécessaire pour supporter le nombre d'enseignes destiné à donner la valeur de la carte. A la partie inférieure sont placés de petits animaux ou oiseaux auxquels on a donné les attitudes les plus diverses. Le deux de cœur nous montre un petit écureuil jouant de la clarinette; sur le neuf de cœur se trouve un paon occupé à lisser son plumage, tandis que sur le six de la même série on aperçoit un perroquet récitant probablement quelque plaisante histoire que lui a apprise son maître.

Un jeu lilliputien de même nature a été publié par M. Merlin dans son intéressant ouvrage sur les cartes à jouer. Dans ce jeu aussi les enseignes allemandes sont employées et les cartes majeures consistent en un roi, un valet supérieur et un valet inférieur. Les rois sont assis, tandis que les valets, figurant des hommes d'armes, semblent se livrer à quelque combat singulier, à



JEU DE [illegible] SUR DES PLAQUETTES D'ARGENT MASSIF PAR ALEXANDRE MAYER EN 159[illegible]

[illegible] PARTIE

[illegible] SUR PLAQUETTES D'ARGENT

[illegible] à Bruxelles, un très curieux jeu [illegible] d'argent par le maître Alexandre Mayer. [illegible] est d'une exécution remarquable, ainsi [illegible] que nous en avons faite d'après les [illegible] et dont nous sommes redevables à [illegible] Conservateur des Musées Royaux. Pour [illegible] ne pouvons faire mieux que de transcrire ici [illegible] Musée de Bruxelles ayant trait à ces intéressants [illegible] précieux.

[illegible]

[illegible] nous est signalé dans une publication allemande [illegible] titre : [illegible]

[illegible] est d'une tenue fort remarquable. Les rois sont [illegible] de trône, tandis que les reines et les valets sont [illegible] la représentation de guerriers.

[illegible] sont à enseignes allemandes, cœur, gland, [illegible] sur les cartes numérales [illegible] feuille et gland un arbuste est figuré au [illegible] de la tête qu'il est nécessaire pour [illegible] à donner la valeur de la carte. A la partie [illegible]

[illegible] un petit écureuil jouant [illegible] se trouve un paon occupé à lisser son [illegible] probablement quelque [illegible] que lui a apprise son maître.

Un [illegible] de même genre a été publié par M. Merlin dans son intéressant ouvrage sur les cartes à jouer. Dans ce jeu aussi les enseignes allemandes sont employées et les cartes marquées consistent en un roi, un valet supérieur et un valet inférieur. Les rois sont assis, tandis que les valets, figurant des hommes d'armes, semblent se livrer à quelque combat singulier, à



JEU DE CARTES GRAVÉES SUR DES PLAQUETTES D'ARGENT MASSIF PAR ALEXANDRE MAYER, EN 1594

(MUSÉE DU CINQUANTENAIRE, A BRUXELLES)

l'exception toutefois des deux valets de feuille, dont le premier est représenté sous les traits d'un tambour-major battant la charge, tandis que le second joue de la flûte.

Sur le deux de cœur, on remarque un petit écusson au centre duquel est placée l'aigle impériale à deux têtes, tandis qu'à la base se trouvent les deux initiales du maître graveur I. W. Ce travail est dû assurément à quelque habile orfèvre hollandais de la première partie du dix-huitième siècle.

DIXIÈME PARTIE

JEUX DE CARTES INSTRUCTIFS

Les cartes dont on a dit tant de mal, et peut-être non sans raison, ont été, en quelque sorte, réhabilitées par quelques esprits ingénieux qui ont cherché à les employer pour instruire et moraliser la jeunesse. Ces inventeurs, que l'on doit





CARTES INSTRUCTIVES DE MURNER, XVIe SIÈCLE
LE DEUX DE SUPPOSITION ET L'AS D'APPELLATION

féliciter autant pour leur bonne volonté que pour leur talent, ont voulu mettre à exécution le grand précepte qui déclare que l'on doit instruire en amusant. Certes, l'idée était louable, mais vraiment trop peu pratique, et l'oubli, dans lequel ces jeux sont tombés, montre que l' A B C D, pas plus que l'orthographe, ne sauraient s'apprendre au cours d'une simple partie de cartes.

Un des plus anciens jeux de ce genre fut inventé par un religieux cordelier allemand nommé Thomas Murner, né à Strasbourg; il enseignait la philosophie à Cracovie, puis à Fribourg, au commencement du seizième siècle. Au sujet de ce jeu, nous tirons des *Mémoires de Dom Calmet,* abbé de Senones, publiés en 1728, le curieux passage suivant :

« Ce religieux, enseignant la philosophie à Cracovie et depuis à Fribourg, en Suisse, s'aperçut que les jeunes gens étoient rebutez des écrits d'un Espagnol qu'on donnoit aux logiciens pour apprendre des termes de la dialectique ; il résolut d'en faire une nouvelle par images et par figures en forme de jeu de cartes afin que le plaisir, engageant les jeunes gens à cette espèce de jeu, leur fît surmonter toutes les difficultés qui se trouvent dans cette étude épineuse. Il le fit avec tant de succès que l'un des principaux docteurs de l'Université de Cracovie dit que, dans le commencement, ce Père fut soupçonné de magie parce que ses écoliers faisoient des progrès extraordinaires dans l'étude de la logique, et que pour se justifier il fut obligé de produire ce nouveau jeu aux yeux des premiers docteurs de l'Université qui non seulement l'approuvèrent mais l'admirèrent comme quelque chose de divin.

» Ce jeu de cartes est composé de figures assez bizarres ; il contient cinquante-deux cartes dont les signes qui les distinguent sont des grelots, des écrevisses, des poissons, des cœurs, des sauterelles, des soleils, des étoiles, des pigeons, des croissants de lune, des chats, des écussons, des couronnes et des serpents.

» M. de Balesdens, avocat au Parlement de Paris, fit imprimer ce jeu de cartes à Paris, l'an 1629, sous ce titre : « Chartiludium logicæ, seu logica poetica, vel memorativa, R. P. Thom. Murner, argentin, Ordin. Minorum. Opus quod centum amplius, annis in tenebris latuit, erectum et in apertam sœculi hujusce curiosi lucem productum, opera, notis et conjecturis Joan. Balesdens in Senatu Gall. advoc. »

» C'est sur ce modèle que l'on inventa, au milieu du siècle dernier (XVII[e]), plusieurs jeux de cartes de l'Histoire, de la Géographie, des Fables, des Rois de France, des Capitaines illustres, avec cette incommodité que n'y ayant rien qui déterminât ni aux nombres ni aux figures ordinaires du jeu de cartes, il fallut peindre sur chacune la figure d'un trèfle, d'un cœur, d'un pique ou d'un carreau, et mettre en chiffre les nombres sur chacune des figures.

» M. Des Marets, de l'Académie françoise, fit le jeu des Rois de France, des Dames renommées, des Métamorphoses et de la Géographie. »

Quoique ces cartes soient au nombre de cinquante-deux, elles n'ont rien de commun avec notre jeu entier. Elles diffèrent de toutes les autres cartes à jouer et même des cartes de fantaisie par la multiplicité et la division des couleurs, que l'inventeur a réglées sur les divisions de la logique d'après sa méthode. On n'en compte pas moins de seize qui répondent à autant de leçons intitulées Traités et dont voici la nomenclature :

1.	Enunciatio,	Grelots.
2.	Predicabile,	Ecrevisses.
3.	Predicamentum,	Poissons.
4.	Sillogismus,	Glands.
5.	Locus Dialecticus,	Scorpions.
6.	Fallacia,	Turbans.
7.	Suppositio,	Cœurs.
8.	Ampliatio,	Cigales.
9.	Restrictio,	Soleils.
10.	Appellatio,	Etoiles.
11.	Distributio,	Pigeons.



JEU DE CARTES INSTRUCTIVES DE MURNER

(XVIe SIÈCLE)

12.	Expositio,	Croissants de lune.
13.	Exclusio,	Chats.
14.	Exceptio,	Blasons.
15.	Reduplicatio,	Couronnes.
16.	Descensus,	Serpents.

Un seul exemple suffira pour donner une idée du langage figuré de Murner et du rôle que pouvaient jouer les étoiles, les serpents, les chats, les glands et les écrevisses dans la chaire d'Aristote.

La figure à l'étoile représente un homme couronné avec un emplâtre sur l'œil, tenant d'une main un livre et de l'autre une truelle ; il appartient au traité 10, appellatio. Elle renferme trois symboles qui ont pour objet l'intelligence ou la définition : 1° de l'appellation logique ; 2° des termes connotatifs ou des idées qui se lient l'une à l'autre dans la pensée ; 3° des termes privatifs exprimant le défaut, la privation ou l'exclusion d'un mode d'existence ou d'un objet quelconque. Le livre ouvert est l'image de la définition ; la truelle rappelle l'idée de liaison ; l'emplâtre sur l'œil signifie la privation, et enfin de l'étoile, couleur de la carte commune aux trois symboles, jaillit la clarté qui est le premier mérite de toute définition.

En 1660, un sieur Claude Oronce Fine, dit de Brianville, de Lyon, fit un jeu de cartes du Blason, et il déclare dans son annonce qu'il est exécuté dans la forme des jeux d'Histoire et de Géographie ; ces derniers se trouvent donc être antérieurs à cette date et avoir joui d'une assez grande faveur auprès du public pour qu'on jugeât nécessaire d'en établir des variantes. Malheureusement pour lui, M. de Brianville avait placé les armoiries de quelques princes sous des titres de varlets : alors tous les titulaires des principautés du nord de l'Italie, de l'Espagne et de la France, qui se trouvèrent ainsi lésés dans leurs quartiers de noblesse, poursuivirent le malheureux éditeur. Ce dernier fut obligé de changer ces titres odieux en ceux de prince et de chevalier. Après ces corrections, son ouvrage fut, paraît-il, fort bien reçu et il s'en fit plusieurs éditions.

Chacune des cartes du jeu de Brianville contient une ou plusieurs armoiries princières. Sur le champ se trouve la lecture héraldique de chacune d'elles. Dans les cartes de points, les armoiries ne se reproduisent pas en quantité égale à la valeur de la carte ; celle-ci est indiquée par un chiffre arabe placé près de la marque distinctive de la série, ou même à l'intérieur de celle-ci. Les rois sont désignés par la lettre R, les reines par la lettre D, les princes par la lettre P, et les valets par la lettre C. Les cartes majeures de chacune des séries, qui sont au nombre de quatre, le roi, la reine, le prince et le chevalier, reproduisent les armoiries suivantes :

Cœur : le roi de France ; les fils de France : le Dauphin, Anjou et Orléans ; les princes du sang : Bourbon, Berry, Alençon et Vendôme ; les ducs et Pairs Ecclésiastiques : Reims, Langres et Laon.

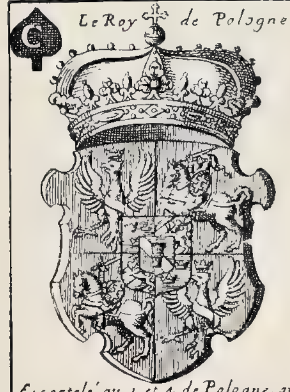
Les trèfles nous présentent pour roi les armoiries du Saint-Siège ; pour reine, celles du royaume de Naples ; les princes figurent les armes de Savoie ; les chevaliers, les armes des Républiques : Venise, Gênes et Luques.

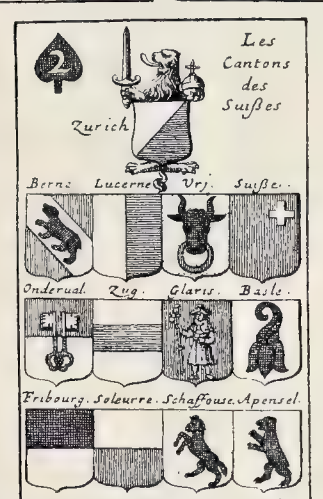
Pour les piques, nous avons l'Empereur d'Allemagne, le roi de Hongrie, le roi de la Grande-Bretagne, et pour chevalier le roi de Pologne.





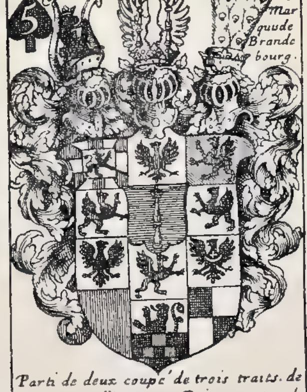












JEU D'ARMOIRIES DE CLAUDE ORONCE FINE, DIT DE BRIANVILLE, DE LYON

PUBLIÉ CHEZ BENOIST CORAL EN 1660

(COLLECTION R. RICHEBÉ)

Les carreaux, représentant l'Espagne, ont pour roi les armoiries du roi ; pour reine, le roi de Portugal ; pour prince, les armes de Castille et Léon, et pour chevalier les armes d'Aragon.

L'idée du jeu du blason fut reprise un peu plus tard par Dom Casimir Fréchot, religieux bénédictin, qui présenta, en 1682, au Doge de Venise et au Sénat un jeu d'armoirie de la Noblesse vénitienne, sous ce titre : « Li Pregi della nobilta Venata abbazzati in un Giuoco d'arme di tutte la famiglie. »

Pour les quatre rois, il avait pris les quatre grandes dignités, le pape, l'empereur, un roi et le doge. Pour les reines, des armoiries de femmes, de princesses et de provinces; pour les princesses, la noblesse étrangère agrégée à la noblesse de Venise; pour les chevaliers, les généraux des armées de la République.

Les signes employés au lieu des cœurs, piques, carreaux et trêfles sont quatre fleurs : violettes, roses, lis et tulipes, sur lesquelles il avait mis des lettres pour indiquer les dignités et des chiffres pour indiquer les nombres.





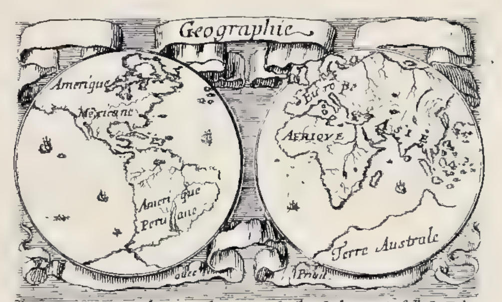
DIFFÉRENTS TYPES DES CARTES INVENTÉES PAR DESMAREST
POUR LE JEU DES ROIS DE FRANCE ET POUR LE JEU DES REINES RENOMMÉES

Le premier jeu vraiment instructif, à l'usage de la jeunesse, que nous rencontrions au dix-septième siècle est celui qui, dit-on, fut inventé, sur les conseils de Mazarin, par Jean Desmarest, conseiller, secrétaire et contrôleur général de l'Extraordinaire des guerres : il devait servir à l'éducation du jeune roi Louis XIV. Sous forme de jeu, le cardinal entendait instruire le jeune monarque en le divertissant; lui inspirer par la connaissance de ces histoires « les belles choses qui luy devoient donner de l'émulation pour les surpasser, de même que l'horreur qu'il devoit concevoir des méchants qu'il auroit à punir ».

C'est par privilège du roi, donné à Paris le 9 avril 1644, que Desmarest obtint « de faire graver et imprimer en telle grandeur, marge et quantité qu'il luy plairoit, les jeux historiques des Rois de France, Reines, Géographie et Métamorphoses, et ce pour toujours et pour tous ceux qu'il pourroit inventer par la suite ». (Bibliothèque Nationale, Manuscrits. Papiers Delamare.)









TITRES DES JEUX DE CARTES INVENTÉS PAR DESMAREST EN 1644

JEU DE CARTES DES ROIS DE FRANCE. — JEU DES REYNES RENOMMÉES. — JEU DE LA GÉOGRAPHIE. — JEU DES FABLES

(BIBLIOTHÈQUE NATIONALE. — ESTAMPES)

Ce privilège passa à Henri Le Gras, puis à Florentin Lambert. Au décès de ce dernier, les jeux et les planches gravées furent acquis par le sieur Le Comte qui céda moitié de son droit à Nicolas Le Clerc en 1698.

Les cartes formant ces jeux sont dues au burin de de La Bella, célèbre graveur florentin. A l'origine elles formaient des tableaux sur lesquels on jouait avec deux dés, comme au jeu de l'oie. Le Comte modifia les planches en faisant graver une enseigne cœur, carreau, trèfle ou pique sur chacun des rectangles; c'est ainsi que, concurremment au jeu d'oie, parut le jeu de cartes à jouer. Ces cartes, dès qu'elles furent mises en circulation, semblèrent tellement anodines qu'elles furent exemptées de tous les impôts qui pesaient sur les jeux similaires.



DIFFÉRENTS TYPES DES CARTES INVENTÉES PAR DESMAREST
POUR LE JEU DE LA GÉOGRAPHIE ET POUR LE JEU DES FABLES

Le jeu de cartes des Rois de France comprend 36 cartes; celui des Reines renommées, 52; le jeu des Fables, 52, et enfin celui de la Géographie, 52 cartes.

Chacune des cartes de ces trois derniers jeux est divisée en deux parties, dont la première contient la représentation d'un personnage et l'autre une histoire le concernant.

Pour les reines renommées, les cartes majeures donnent les représentations suivantes dans l'ordre roi, dame et valet :

Pour les cœurs : Clotilde, Sémiramis et Martésie.
Pour les carreaux : Baudour, Tomyris et Hippolyte.
Pour les trèfles : Anne d'Autriche, Zénobie et Penthésilée.
Pour les piques : Blanche de Castille, Didon et Orithie.

Le jeu de Géographie comprend les quatre parties du monde et tous les Etats qui les composent.

Les cœurs se rapportent à l'Europe et ont comme cartes majeures l'Europe, la France et l'Espagne.

Les carreaux ont trait à l'Afrique et nous présentent comme roi l'Afrique, comme reine l'Ethiopie et comme valet le Monomotapa.

Les trèfles représentent l'Amérique et ont pour roi l'Amérique, pour reine le Pérou et pour valet le Mexique.



[illegible] Florentin Lambert. Au décès de [illegible] planches gravées furent acquis par le sieur Le Conte [illegible] Nicolas [illegible] en 1698.

[illegible] au burin de de La Bella, célèbre graveur [illegible] les tableaux sur lesquels on jouait avec [illegible], édita ses planches en faisant graver [illegible] ou pique sur chacun des rectangles, c'est [illegible] pour le jeu de cartes à jouer. Ces cartes, [illegible] semblèrent tellement anodines qu'elles furent exemptées de tous les impôts qui pesaient sur les jeux similaires.

Le jeu de cartes des Rois de France comprend 36 cartes; celui des Reines renommées, 52; le jeu des Fables, 52, et enfin celui de la Géographie, 52 cartes.

Chacune des cartes de ces trois derniers jeux est divisée en deux parties, dont la première contient la représentation d'un personnage et l'autre une histoire le concernant.

[illegible] estant en [illegible]

[illegible] les quatre parties du monde et tous les [illegible]

[illegible] et onze comme cartes majeures l'Europe.

[illegible] ont pour roi l'Amérique, pour reine [illegible]



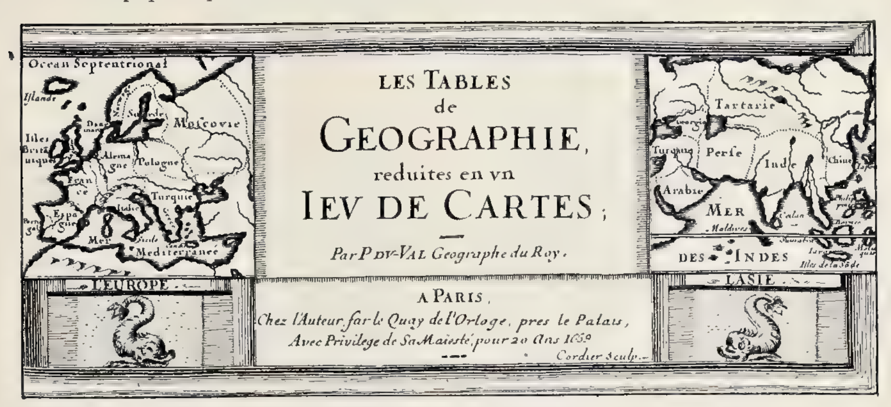
JEU DE CARTES, ÉDITÉ PAR JEAN LEBLOND, A PARIS (1664)

BIBLIOTHÈQUE NATIONALE (ESTAMPES)

Les piques, qui sont formés par l'Asie, ont pour roi l'Asie, pour reine la Turquie et pour valet la Perse.

Le jeu des Métamorphoses, ou jeu des Fables, est composé de toutes les déesses fabuleuses et des scènes mythologiques. Les cartes majeures des séries sont formées ainsi :

Les cœurs, par Jupiter, Junon et Mars.
Les carreaux, par Saturne, Vénus et Apollon.
Les trèfles, par Neptune, Pallas et Mercure.
Les piques, par Pluton, Diane et Bacchus.



TITRE DU JEU DE GÉOGRAPHIE DE P. DU VAL (1669)

Le jeu des Rois de France, tout en étant divisé de la même façon, présente des rectangles sur lesquels sont gravés plusieurs personnages ; c'est ainsi que les valets comprennent trois, quatre et même cinq rois de France.

Dans la série cœur, le roi est Louis le Grand, la dame Louis le Juste, et le valet nous montre Raoul, Louis le Jeune, Philippe le Hardy et Jean le Bon.

Pour les carreaux, nous trouvons Henry le Grand pour roi, saint Louis pour reine, tandis que le valet est formé par Louis le Débonnaire, Charles le Simple et Philippe le Long.

Les trèfles sont Clovis le Grand, Pharamond, puis pour valet Childebert, Clotaire, Chilpéric, Childéric et Charibert.

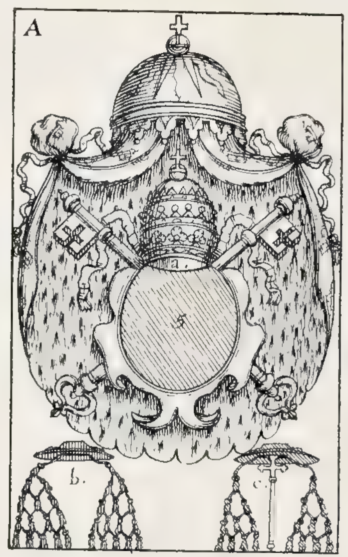
Les piques nous représentent Charlemagne, Robert, et pour les valets les rois fainéants Clovis II, Clotaire III, Thierry Ier, Clovis III et Childebert II.

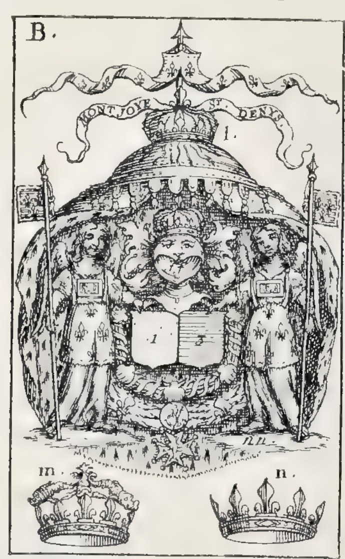
Un des meilleurs jeux instructifs de la seconde moitié du dix-septième siècle est celui de Pierre du Val, géographe du roi. Il est dédié à Monseigneur le Dauphin, et porte le titre de : « Table de Géographie réduite en un jeu de cartes par P. du Val, géographe du roi. » La feuille comprend cinquante-deux cartes divisées en quatre lignes de douze cartes chacune et quatre cartes encadrant le titre. Les rois, les dames et les valets se distinguent par des médaillons ronds contenant le portrait des personnages principaux du royaume auquel est consacrée la série dont il fait partie : c'est ainsi que nous voyons

Montézuma caractérisant le roi de trèfle, qui se rapporte au royaume du Mexique ou Nouvelle-Espagne ; la reine de Nubie est Candace et figure la dame de cœur ; la reine de Perse, Statira, est dame de carreau. Le valet de cœur porte un médaillon avec le portrait de Le Roux figurant un riche Indien.

Le privilège concédé à du Val pour la publication de ce jeu date de 1669, et lui en garantissait la pleine propriété pendant vingt ans.

Le même du Val éditait, dix ans plus tard, un autre jeu de cartes, basé sur les mêmes principes : c'est le jeu des Princes de l'empire d'Allemagne. Il com-





JEU DE CARTES A ARMOIRIES
ÉDITÉ PAR VALLET
DÉDIÉ A MONSEIGNEUR LE DUC DE BOURGOGNE
(COLLECTION G. MARTEAU. — SECONDE MOITIÉ DU XVIIe SIÈCLE)

prend trente-six cartes, dont les marques des séries sont les cœurs, les carreaux, les piques et les trèfles.

Le cœur, avec une couronne impériale, marque l'Empereur de la maison d'Autriche et ses Etats, qui, pour la plupart, ont été acquis par alliance.

Le carreau, avec un bonnet électoral, marque les électeurs, leurs noms, leurs Etats et leurs principales places.

Le pique, avec une couronne ducale, marque les princes de l'Empire, tant ecclésiastiques que séculiers, connus sous divers titres.

Le trèfle, avec un chapeau, marque les villes franches, qui sont principalement de deux sortes : impériales et hanséatiques.

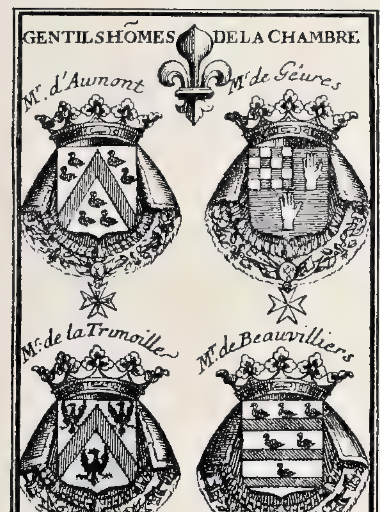
Ce jeu porte comme référence : « A Paris, chez l'auteur, en l'Isle du Palais, sur le quai de l'Horloge, au coin de la rue du Harlay, avec le privilège du roi pour vingt ans, 1677. »









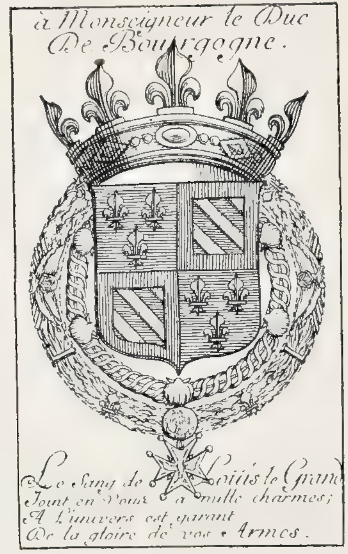


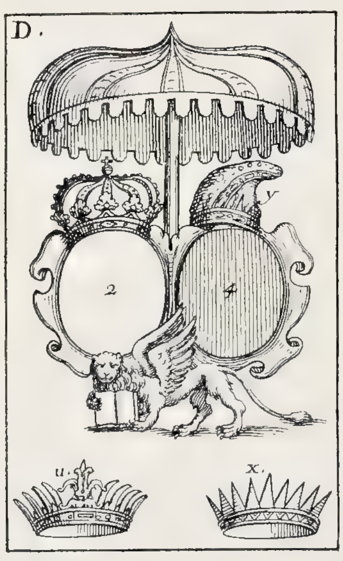


JEU DE CARTES DU BLASON, publié a Lyon par Thomas Almaury, 1692

(Collection G. Marteau)

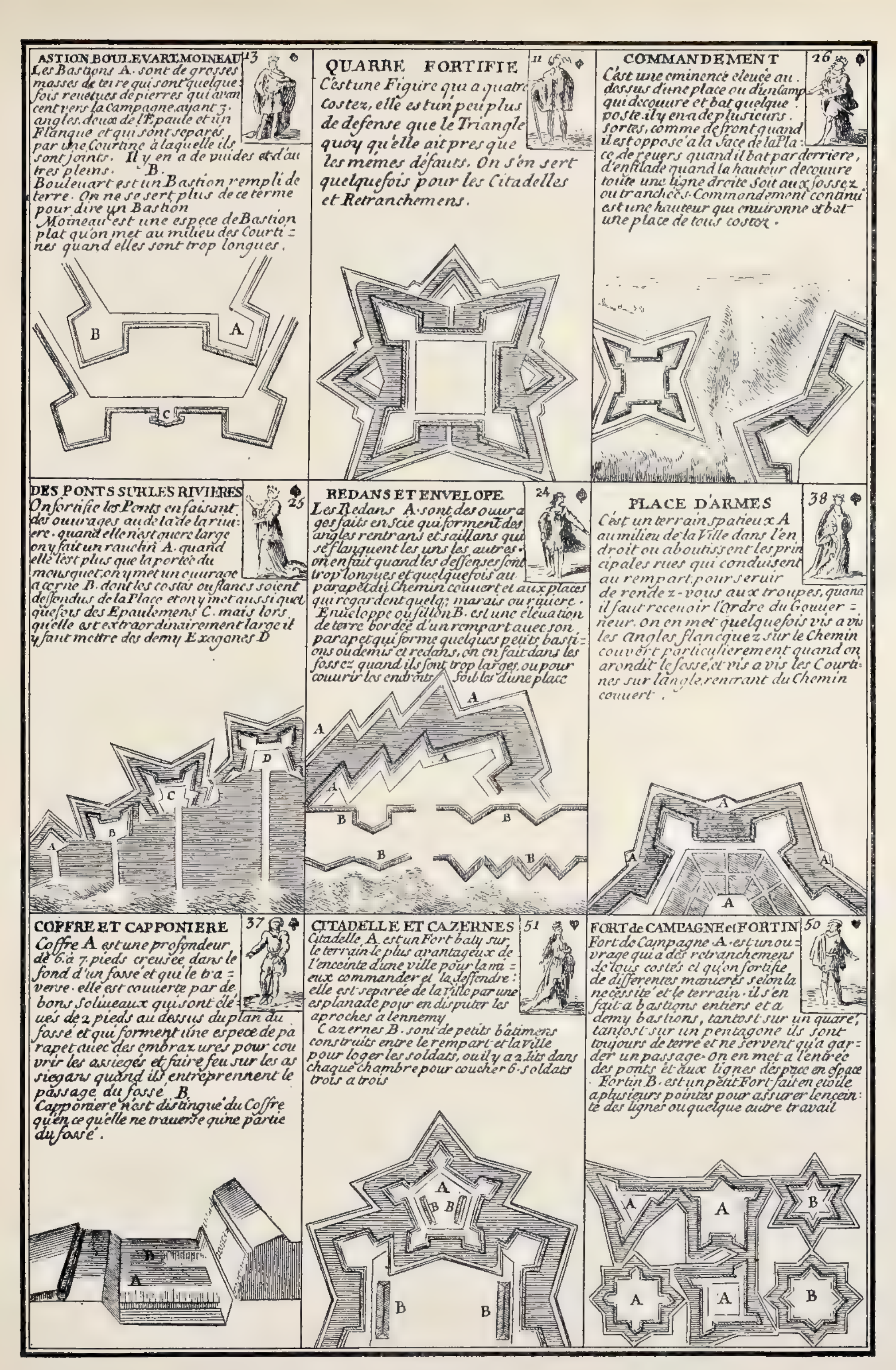
Le jeu de cartes du Blason, publié à Lyon, chez Thomas Almaury, en 1692, avec privilège du roi, est composé de quatre couleurs, qui sont : les fleurs de lys, les aigles, les roses et les lions. Les figures sont les rois, reines et valets. Le roi des fleurs de lys représente Louis XIV, la reine Marie-Thérèse. L'as de fleur de lys présente au centre les armes de France surmontées du chiffre de Louis XIV, avec cette devise : « *Nec pluribus impar.* » Les points de la série comprennent les armoiries des chancelleries, les chevaliers du Saint-Esprit, les gentilshommes de la Chambre, les maréchaux de France, les comtes de Lyon,





JEU DE CARTES A ARMOIRIES
ÉDITÉ PAR VALLET
DÉDIÉ A MONSEIGNEUR LE DUC DE BOURGOGNE
(COLLECTION G. MARTEAU. — SECONDE MOITIÉ DU XVII[e] SIÈCLE)

les commandeurs du Saint-Esprit, les comtes, les marquis et les ducs ; chacun des points est figuré par une armoirie accompagnée du nom de son propriétaire. Pour les couleurs suivantes, les figures sont le roi des aigles représenté par l'empereur d'Allemagne, assis sur un trône, portant sur les genoux le globe crucifer et tenant à la main le glaive. La reine des aigles est l'impératrice debout, portant une robe constellée d'aigles à deux têtes. Le chevalier des aigles est le maître de l'Ordre teutonique, portant le vêtement des croisés et s'appuyant sur la hampe d'une aigle romaine où se trouvent les initiales S. P. Q. R. L'as, au centre duquel est gravé l'aigle noir couronné, accompagne des écussons de Grand Electeur. Les cartes de points représentent les cardinaux polonais, les chevaliers teutoniques, les maisons suédoises, les maisons danoises, la bannière de Flandre, la famille patricienne de Louvain, les comtes nouveaux de l'Empire, les comtes de l'Empire et les princes de l'Empire.

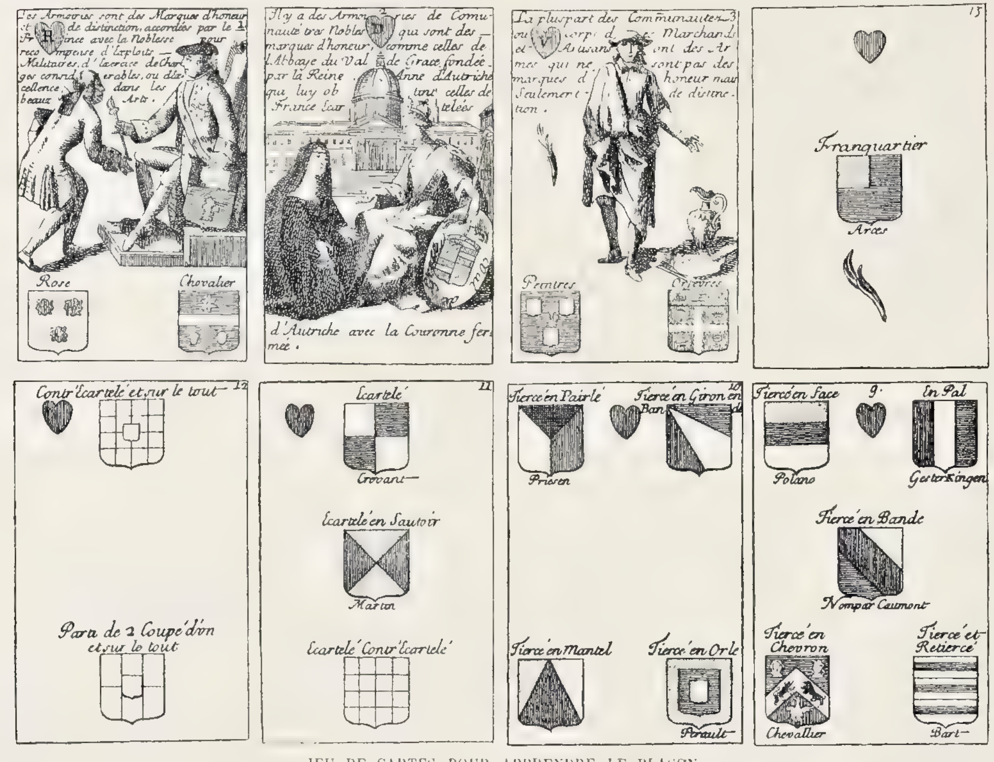


JEU DE L'OIE, SERVANT DE CARTES A JOUER, DÉNOMMÉ « JEU DES FORTIFICATIONS »

ÉDITÉ PAR DAUMONT EN 1763, ET DÉDIÉ A LA JEUNESSE DE L'ÉCOLE ROYALE MILITAIRE

(COLLECTION HENRY D'ALLEMAGNE)

Le roi des roses est le duc de Savoie ; la reine, la duchesse de Savoie, nièce de Louis XIV et petite-fille de Charles Ier d'Angleterre. Le prince des roses est Adolphe de Vignacourt, grand-maître de Malte. Les cartes de points montrent les Ordres religieux : nobles lucquois, les barons romains, cardinaux d'Italie, les nobles génois, les doges de Venise, les princes de Naples et les ducs. Ensuite, et comme dernière série, nous trouvons le roi des lions repré-



JEU DE CARTES POUR APPRENDRE LE BLASON
ÉDITÉ EN 1730 PAR DAUMONT ET DEDIÉ AU COMTE D'ARTOIS
(COLLECTION HENRY D'ALLEMAGNE)

senté par le roi d'Espagne, portant le collier de la Toison d'Or et appuyé sur l'écusson contenant les armes d'Espagne; puis la reine des lions, figurée par une princesse tenant accolées les armes de Castille et d'Espagne, est la reine d'Espagne ; le chevalier des lions est un chevalier de Saint-Jacques ; l'as des lions est dénommé Pavillon de Portugal. Les cartes de points nous montrent les armoiries des seigneurs d'Espagne, les filles d'Espagne, les prélats espagnols, les chevaliers d'Espagne, les barons espagnols, les nobles portugais, les comtes espagnols et les ducs espagnols.

Il ne manquait aux jeux instructifs, pour être complets, que de nous donner une méthode pour apprendre les langues mortes. Cette lacune fut comblée par un maître allemand du milieu du dix-septième siècle qui composa un jeu de cinquante-deux cartes très nettement gravées, destinées à enseigner la langue latine à ses compatriotes. Les marques des séries sont indiquées dans de très petits cercles placés à la base de la carte dont la valeur est donnée par la répétition de diverses devises. Les enseignes des séries sont cœur, trèfle, carreau et pique.

On a créé, au dix-huitième siècle, un type mixte qui tient le milieu entre les jeux de l'oie, si en faveur à cette époque, et les jeux de cartes. Cette nouvelle espèce de jeu se vendait en feuille d'environ 40 centimètres de largeur sur 50 de longueur. Tant que cette feuille n'était pas découpée, elle servait de tableau de jeu d'oie, et, lorsqu'elle avait été collée sur du carton un peu fort et divisée en rectangles, toutes les cartes rassemblées dans un étui formaient un jeu.


A Monseigneur le Comte d'Artois.

Monseigneur

Si j'ose vous présenter la Science Héroïque du Blason réduitte à de Simples Cartes à jouer, ce n'est pas que je prétende par là arrester vos regards sur un ouvrage qui ne fait plus qu'un amusement et qu'un jeu d'une connoissance si belle et si necessaire. Je sçay, Monseigneur, qu'il y a déja long-temps, que tout ce qui s'appelle jeu n'est plus de vôtre goust et que ce qu'il y a de plus rude et de plus épineux dans les sciences est ce qui picque davantage la grandeur et l'élevation de vostre génie. Mais je me suis flatté que vous verriez avec plaisir d'un seul coup d'Oeil toute cette Illustre Noblesse qui a esté la compagne fidelle des Victoires de Louis Le Grand et qui le doit estre un jour de vos triomphes. Trop heureux du moins, Monseigneur, si je puis par cet endroit vous marquer le zele et le profond respect avec lequel je suis

Monseigneur

Vôtre très humble et très Obeissant serviteur
Daumont

FRONTISPICE DU JEU DU BLASON DE DAUMONT
DÉDIÉ AU COMTE D'ARTOIS
(COLLECTION HENRY D'ALLEMAGNE)

Au point de vue du jeu de cartes, il est à remarquer que chacun des rectangles formant le jeu porte simplement dans un des angles supérieurs un fer de la série à laquelle il appartient. La valeur de la carte est donnée par un chiffre romain ou, pour les cartes majeures, par une des lettres R, D, V.

Un des plus célèbres jeux de ce genre fut celui des cartes méthodiques pour apprendre le blason en jouant, inventé par le sieur Silvestre et dédié par l'auteur « à Monseigneur le duc de Bourgogne ». Ce jeu fut édité par J. Mariette qui tenait, rue Saint-Jacques, le fameux magasin d'estampes des « Colonnes d'Hercule », vers l'année 1730.

A la même époque, Daumont dédia à Monseigneur le comte d'Artois un jeu à peu près semblable qu'il avait intitulé : « Carte identique pour apprendre aisément le blason en jouant, soit avec des cartes à tous les jeux ordinaires, soit avec des dés comme au jeu de l'oie. » La disposition est la même que dans le jeu de Silvestre ; une légende explicative accompagne chaque figure, et dans les cartes de points le nombre est indiqué par une quantité égale d'armoiries.

M. Barclay, du British Museum, a signalé un jeu de cartes musicales, composé, selon lui, vers 1730, qui est des plus curieux. Ces cartes sont divisées en deux, la partie inférieure, de beaucoup la plus importante, est réservée à des portées de musique avec accompagnement de flûte et aux paroles d'une chanson dont le titre est annoncé en haut de la carte. Outre ce titre, la partie supérieure contient la reproduction, dans un des angles, d'une petite carte ordinaire de jeu qui indique la valeur. Les cartes majeures nous donnent les partitions suivantes :

Roi de pique : dards inutiles de Cupidon.
Dame de pique : cœur brisé.
Valet de pique : valet malin.
Roi de cœur : le premier valet.
Dame de cœur : la belle friponne.
Valet de cœur : l'avare.
Roi de carreau : le véritable amoureux.
Dame de carreau : le trésor de l'amoureux.
Valet de carreau : Jack shepherd.
Roi de trèfle : sir Olivier Rant.
Dame de trèfle : le charmeur ensorceleur.
Valet de trèfle : contradictions.

Les proverbes ne pouvaient manquer d'être également mis en jeu de cartes ; aussi devons-nous signaler un jeu de cinquante-deux cartes, composé de dessins d'un caractère assez grotesque sous lesquels sont inscrits les proverbes qu'ils illustrent. Dans le Bagford MSS., se trouve l'avis suivant, qui semble bien se rapporter à ces cartes conservées au British Museum : « On publie maintenant un paquet de cartes-proverbes avec des dessins sur chaque carte représentant gaiement les proverbes. Un dessin tout à fait nouveau et très divertissant par sa fantaisie pour les amateurs d'ingénuité, le tout curieusement gravé sur cuivre. Prix : 1 shelling 6 pences. »

En 1739, un libraire parisien, qui était en même temps graveur, Théodore Le Gras, demeurant Grande Salle du Palais, à l'enseigne de l'L couronnée, annonçait dans le *Mercure* l'apparition « des règles des jeux historiques pour apprendre l'histoire de France, l'histoire romaine, la fable et le blason avec cartes gravées pour jouer ces jeux ».





JEU DE CARTES CALLIGRAPHIQUES
COMPOSÉ D'APRÈS LE « NOUVEAU JEU DES OFFICIERS »
PAR JOHAN-CHRISTOPH ALBRECHT, A NUREMBERG EN 1769
(REPRODUCTION RÉDUITE D'APRÈS LE RECUEIL DE LADY CHARLOTTE SCHREIBER)

En 1744, Jacques-Louis Chevillard, graveur, demande au roi de lui accorder un privilège de vingt ans, à l'effet de mettre en vente « les cartes de diverses généalogies et ouvrages de blason, comme les trente-deux quartiers de notre très cher Dauphin de France, le pavillon contenant les armes de France enrichi de trophées et entouré des armes des princes du sang, ducs, pairs, maréchaux de France... ». Ce brevet fut accordé avec défense aux libraires ou imprimeurs en taille-douce de faire de contrefaçons à peine de 6000 livres d'amende applicables un tiers au roi, un tiers à l'Hôtel-Dieu et l'autre tiers à Chevillard.



CARTES INSTRUCTIVES, REPRÉSENTANT LES FABLES DE LA FONTAINE
éditées à Paris, vers 1820
(COLLECTION DE M. A. HÉDÉ-HAÜY)

[illegible] [illegible] de [illegible]
[illegible] en bois
[illegible]
[illegible]

[illegible] d'être [illegible] mis en jeu de cartes ; [illegible] de [illegible] deux cartes, composé de dessins [illegible] sous lesquels sont [illegible] les proverbes qu'ils [illegible] MSS. se trouve [illegible] qui semble bien se [illegible] : « On publie maintenant un paquet de cartes-proverbes avec des dessins sur chaque carte représentant [illegible] les proverbes. Un [illegible] tout à fait nouveau et très divertissant par sa fantaisie pour les amateurs [illegible], le tout curieusement gravé sur cuivre. Prix : 1 shelling 6 pences. »

En 1739, un libraire parisien, qui était en même temps graveur, Théodore Le [illegible], demeurant Grande salle du Palais, à l'enseigne [illegible], annonçait dans le *Mercure* l'apparition [illegible] des règles des jeux historiques pour apprendre l'histoire de France, l'his-[illegible] [illegible] gravées pour jouer ces jeux ».

[illegible] 1744, [illegible] Chevillard, graveur, demande au roi de lui accorder [illegible] en vente [illegible] cartes de diverses [illegible] les trente-deux quartiers de notre [illegible] armes de France enrichi de [illegible] des princes du sang, ducs, pairs, maréchaux de France [illegible] aux libraires ou imprimeurs [illegible] peine de 6000 livres d'amende [illegible] Hôtel-Dieu et l'autre tiers à Chevillard.

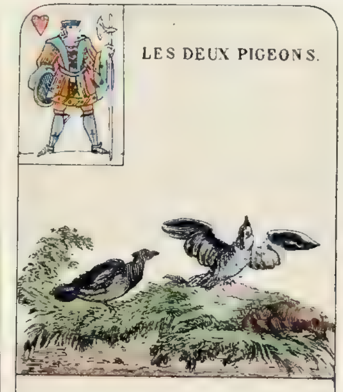




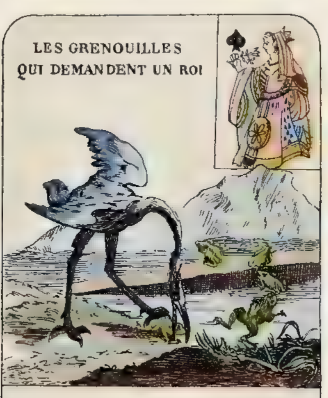














CARTES INSTRUCTIVES, REPRÉSENTANT LES FABLES DE LA FONTAINE
éditées à Paris, vers 1820
(COLLECTION DE M. A. HÉDÉ-HAÜY)



OFFICIERS.

Les Officiers sont des personnes dis tinguées par leur naissance ou par leur seruices qui reçoiuent des apoin tements du Prince pour commander ses troupes. ils sont obligés de prester le serment de fidelité des charges dont ils sont pourueus lorsque le Ministre ou le Secretaire d'Estat pour les affai res de la Guerre, leur deliure les Comissions



ENROSLEMENT.

L'Enroslement. est un engagement volontaire. par lequel celuy qui desire porter les armes S'engage a un Capitaine, duquel il reçoit la paye que le Prince distribue a ceux qui seruent dans ses troupes .



DECAMPEMENT.

Decampement est le mouuement que fait une armée pour passer d'un lieu a un autre, soit pour se camper plus auantageusement. soit pour euiter l'approche des ennemys. dans le Campement on commence par faire defiler l'artillerie : le bagage suit aprés. si la necessité est pres= sante on brusle ou l'on met hors d'estat de seruir a l'ennemy ce qu'on ne peut emporter .



ORDRE DE BATAILLE.

Ordre de Bataille. est la disposition ou se trouue une armée rangée sur une, ou sur plusieurs lignes selon la situation du terrain. on range ord.t dinairement une armée sur trois lignes. la premiere se nomme Auant-garde. la seconde Corps de Bataille. et la troisieme Arriere gar de ou Corps de reserue si cette troisi eme ligne se trouue moins forte que l'une des deux autres on dispose l'infanterie au milieu, et la caualerie sur les ailes



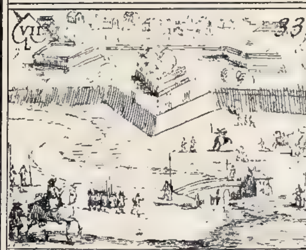
ESCARMOUCHE.

Escarmouche est un leger combat de quelques soldats deta ches de l'un et de l'autre par: ty qui s'entremeslent et se char: gent, sans en uenir à un com= bat reglé. On enuoye escarmou cher contre les ennemys. pour les amuser, ou pour les harceler et les attirer à un combat Gene: ral, dont l'escarmouche est— souuent le prelude et le comen: cement .



ESCALADE.

Escalade, est une attaque brusque et contre, les formes, qui se fait de iour, auec des eschelles, pour se rendre maitre d'une muraille, d'un rempart, ou de quelque autre fortifica: tion .



BLOCUS.

Blocus, est le campement d'une armée sur les auenues d'une place pour empescher qu'il n'y puisse entrer aucun secours d'hommes ny de viure



MINE.

Mine, est une espece de Cham: bre ſouteraine qu'on fait ſous le Rempart de la face d'un Bas: tion ou de quelque autre ou: vrage à la quelle on va par détours, et qu'on charge de la Poudre qu'on juge estre neces: ſaire ſelon la hauteur et la pes: anteur des corps qu'on veut renverſer pour aller a l'As: ſault.



CONQUESTES.

Conquestes, sont tous les avan: tages qui ſuivent ordinaire: ment les Armes du Vainqueur apres la Priſe de quelque Pla: ce d'importance ou le gain d'une Bataille conſiderable. Alors les Villes voiſines qui ne ſe croyent pas en ſeureté aportent leurs Clefs et ſe mettent ſous la pro: tection du Victorieux .

JEU DE L'OIE SERVANT DE CARTES A JOUER ET DÉNOMMÉ « JEU DES FORTIFICATIONS »

ÉDITÉ PAR DAUMONT EN 1763

(COLLECTION HENRY D'ALLEMAGNE)

Cette même année 1744, on vit apparaître à Genève le « Nouveau jeu des Officiers en quatre cent onze figures en habits de guerre, des Hussards, Ecossais montagnards, Pandours, Tolpats, Morlacs, Croates, Warasdins, Licaniens, et d'autres qui habitent le long de la rivière Sau... A Genève, chez Rodolphe Hauser, 1744. » Cette série, bien gravée, représente des soldats des différents pays d'Europe, Allemands, Polonais, Ecossais, etc., et surtout les pandours. Les inscriptions expliquant les figures sont en trois langues, et les titres des cartes sont en français, en italien, en espagnol et en allemand. Les cartes sont rangées dans les planches suivant l'ordre des nombres : à la partie inférieure de la planche XII sont dix cartes illustrant l'histoire de Guillaume Tell.



JEU DE CARTES CALLIGRAPHIQUES

COMPOSÉ D'APRÈS LE « NOUVEAU JEU DES OFFICIERS », PAR JOHAN-CHRISTOPH ALBRECHT, A NUREMBERG EN 1769

(REPRODUCTION RÉDUITE D'APRÈS LE RECUEIL DE LADY CHARLOTTE SCHREIBER)

Le roi de cœur est Guillaume Tell, le roi de pique Gessler, le roi de carreau Rudenz et le roi de trèfle Rudolf der Harras. Les dames sont Hedwige, Gertrude, Berthe de Bruneck et Aringart. Les valets, Melchtal, Stauffacher, Walther Fürst et Baumgarten. L'as de carreau représente Guillaume Tell abattant la pomme sur la tête de son fils.

Dans une seconde série, on trouve :

Roi de cœur : un colonel de hussards.
Dame de cœur : pandour qui se congédie.
Valet de cœur : fifre de Carlstadt.
Roi de carreau : capitaine des Ecossais montagnards.
Dame de carreau : pandour d'Anfant.
Valet de carreau : tambour de pandours.
Roi de trèfle : colonel Freuck, chef des pandours.
Dame de trèfle : Croate avec sa femme.
Valet de trèfle : piéton des Tolpats.
Roi de pique : prêtre des pandours.



le Roy.me de FRANCE
suivant la tenue des Estats Gnãux a douze grands Gouvernements.

la Picardie — Amiens.
la Normandie — Roüen.
l'Isle de France — Paris.
la Champagne — Troyes.
la Bretagne — Rennes.
l'Orleanois — Orleans.
la Bourgogne — Dijon.
le Lionnois — Lion.
la Guienne — Bourdeaux
le Languedoc — Toulouse.
le Dauphiné — Grenoble.
la Provence — Aix.



L'ITALIE
a plusieurs grands Estats.

le Piemont — Turin.
le Monferrat — Casal.
le Duché de — Milan.
la Republique de — Genes.
les Duchés de — Parme, Modene, Mantoüe.
la Republique de — Venise.
l'Evesché de — Trente.
l'Estat de l'Eglise — Rome.
la Toscane — Florence.
la Republique de — Lucques.
le Royaume de — Naples.



LA MOSCOVIE,
dite autrement
LA GRANDE et BLANCHE RUSSIE
a pour principales Villes

Moscou
Volodimer
la grande Novogrode
Oustioug
l'Arcangel
Smolensko




le Roy.me de MEXIQUE dit LA NOU.le ESPAGNE,
a plusieurs Provinces.

la N.le Galice — Compostelle
le Guadalaiara — Guadalaiara.
la N.le Biscaïe — Ende.
le Mexique — Mexico.
le Mechoacan — Valladolid.
le Panuco — S. Estevan.
le Iucatan — Merida.
le Guatimala — S. Iago.
l'Honduras — Comayagua.
le Nicaregua — Leon.
la Costa-rica — Cartage.
le Veragua — la Conception
&c.



LA VIRGINIE
a

Pomeiok.
Iamestown,
et autres places.

LA MAGELLANIQUE
n'a point d'autres places que
Ciudad del Rey Felippe,
autrement
Puerto del Fame,
ville ruinée.
Sur le Destroit de Magellã.

LE ROY.me d'ABISSINIE ou HAUTE ETHIOPIE
a plusieurs Royaumes.

Amara — Amara.
Narea — Narea.
Cafates — Cafates.
Goyame — Goyame.
Damout — Damout.
Dambea — Gonthar, Dambea.
Bagamidri — Adhegena.
Tigre — Caxumo.
Cantila — Cantila.
Barnagasso — Baroua.
la Coste d'Abex — Arquico.
l'Isle Gueguere — &c.



LA NUBIE,
a plusieurs Villes.



Nubie,
Dancala,
Cusa,
Gorham.
&c.




LA NIGRITIE,
a plusieurs Royaumes.



Tombut — Tombut.
Gualata — Gualata.
Agades — Agades.
Borno — Borno.
les Ialofes — Senega.
les Biafares — Guinala.
les Sousos — Beria.
Melli — Melli.
Gago — Gago.
Zegzeg — Zegzeg.
Zanfara — Zanfara.
&c.





LE ROY.me de LA CHINE
a seize grandes Provinces

dix vers le Midi.	six vers le Septentriõ.
Yunnam.	Xensi.
Quansi.	Sciansi.
Canton.	Honan.
Fuquiem.	Xantung.
Chequiam.	Peguin.
Nanquim.	Leaotung.
Kiansi.	*trois principales Villes*
Huquam.	Pekin.
Suscuem.	Nankin.
Quicheu.	Canton.

LA PERSE
a douze grandes Provinces.

Erak — Ispaham, Casbin.
Fars — Siras, Ormus.
Chusistan — Sous.
Adirbeitzan — Selmas.
Iran al Karabach — Nassuan.
Schirwan — Tauris.
Kilan — Rescht.
Tabrustan al Mesãderan — Ferhabat
Chorasan — Herat
Sablustan — Ser-Heri
Sitzestan — Sistan.
Kirman — Cherman.

LES INDES ORIENTALES
Sont considerées le long des Costes d'Afrique et d'Asie, depuis le Cap de Boñe Esperãce iusqu'aux Isles du Iapon

JEU DE CARTES GÉOGRAPHIQUES

PUBLIÉ PAR PIERRE DU VAL ET DÉDIÉ A MONSEIGNEUR LE DAUPHIN, XVII[e] SIÈCLE

(COLLECTION HENRY D'ALLEMAGNE)

Dame de pique : vivandière des pandours.
Valet de pique : cornette de Carlstetiens.

Au dix-huitième siècle, on a fait aussi des jeux de cartes instructifs pour l'étude de la géographie. Dans les annonces, affiches et avis divers de 1753, on trouve, à ce sujet, l'annonce suivante :

« On trouve chez la demoiselle Turbet, quai des Augustins, à côté du sieur Leclerc, libraire :

» Un trois sixains de cartes pour apprendre la géographie avec l'explication des termes de cette science, qui servent de noms aux puissances qui forment les jeux géographiques, ainsi que la manière de jouer. Le prix est de six livres le sixain. »

On ne s'est pas contenté de vouloir apprendre le blason et la géographie à l'aide des cartes à jouer, on fit aussi appel à ces morceaux de carton pour apprendre à lire aux enfants, c'est du moins ce que nous laisse supposer l'annonce suivante, du 12 novembre 1761, relevée dans les annonces et affiches de Paris :

« Alphabet pour les enfants, sur quarante cartes à jouer, extrait des méthodes pour apprendre à lire aisément et en peu de temps, même par la manière de jeu. Chez Lottin aîné, imprimeur-libraire de Monseigneur le duc de Berry, rue Saint-Jacques, au Coq.

» Cet alphabet, simple et bien fait, présente d'abord les voyelles et les consonnes en différents caractères ; ensuite les voyelles liées ensemble, les voyelles composées, les consonnes et les voyelles liées ensemble aussi avec leur valeur, les voyelles accentuées, les abréviations et leurs signes, les ponctuations, les chiffres romains et arabes, et enfin les syllabes de plusieurs voyelles et le *Benedicite* en latin et en français. »

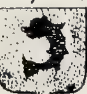
En 1763, nous voyons apparaître le jeu des Fortifications, de Daumont, et que son auteur dédiait « à l'illustre jeunesse de l'Ecole royale militaire ». Ce jeu était composé de cinquante-deux cartes, comprenant chacune la représentation des divers moyens de fortifier une place de guerre. En outre de cette représentation, chaque carte contenait un titre indiquant en face de quel genre de fortification l'on se trouvait, et une légende donnait la description technique de la gravure. Une petite carte de jeu ordinaire, placée à l'angle supérieur droit, donnait la valeur de chacune des cartes du jeu.

A la même époque, Daumont fit encore paraître « le jeu de la Guerre », comprenant cinquante-deux cartes divisées en quatre séries. Les cartes majeures sont indiquées par les initiales R, D ou V placées au centre du fer indiquant la série à laquelle la carte appartient : cœur, trèfle, carreau ou pique. Chacune est divisée en deux parties ; en haut se trouve une vignette représentant un fait de guerre dont la description se trouve dans la seconde partie de la carte. Les points sont indiqués par des chiffres romains placés à l'intérieur des fers ; les cartes sont numérotées d'une manière continue de 1 à 52 pour permettre de se servir du jeu soit comme d'un tableau pour le jeu de l'oie. Il existe une cinquante-troisième carte qui forme la réclame du jeu et qui représente Louis XIV remettant le bâton de maréchal à un de ses officiers. Le jeu est dédié à Monseigneur le duc de Berry par Daumont. Il a été gravé par Gilles de la Boissière et se vendait chez Daumont, rue Saint-Martin, près Saint-Julien-des-Ménétriers, avec privilège du roi.



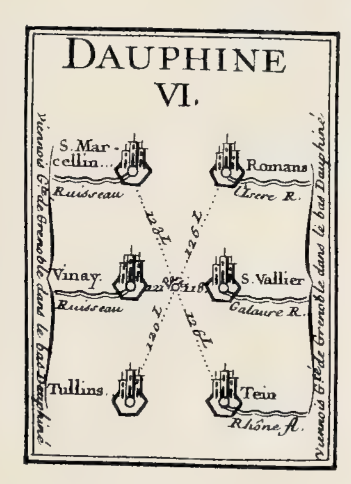
DAUPHINE

Le Dauphiné quoi que fort Montagneux, est fertile en tout ce qui est necessaire a la vie, les Valées fournissent du Bled et d'autres grains; les Colines sont couvertes de Vignobles dont on tire de fort bon vin, surtout du côté de Vienne et de Romans, Il y a d'excellens Paturages, quantité de Bestiaux, de gros et petit Gibier; les forêts



y sont pleines de Cerfs, de Dains, de Chevreuils, de Sangliers, d'Ours et de Chamois; On y trouve des Simples et des Mines de fer, de Plomb et d'autres meteaux, On fabrique dans cette Province de bonnes toilles, des Lames, des Ancres, de l'Acier et du Papier. A Vienne Sassenage fournit du Fromage fort recherché.







L'Amerique

Contient tant en Terre Ferme, que sur les Mers, les Etats suivans.

La Septentrionale.

Etats,	Villes.
Le Canada	*Quebek.*
La Virginie	*Pomejoc.*
La Floride	*S. Augustin.*
Le Nouveau Mexique	*Santa Fé.*
La Nouvelle Espagne	*Mexico.*

La Meridionale.

La Terre Ferme	*Panama.*
Le Perou	*Lima.*
Le Chili	*San Jago.*
La Magellanique	*S. Phelipe.*
Le Rio de la Plata	*L'Assomption.*
Le Bresil	*S. Salvador.*
Les Isles de la Mer du Sud	*Californie.*
Les Isles de la Mer du Nord	*Antilles.*

A Les Front. de France

Sont la Hollande, la Flandre, la Lorraine, la Suisse & la Savoye.

Etats,		Villes.
La Hollande ou les Provinces Unies	1. Hollande	*Amsterdam.*
	2. Zelande	*Middelbourg*
	3. Utrecht	*Utrecht.*
	4. Gueldre	*Arnhem.*
	4. Zutphen	*Zutphen.*
	5. Frise	*Leuvarden.*
	6. Ower Issel	*Deventer.*
	7. Groningue	*Groningue.*
La Flandre, ou les Pays Bas Catholiq.	Brabant Hollandois	*Bois le Duc.*
	Brabant Espagnol	*Bruxelles.*
	Flandre	*Gand.*
	Marq. du S. Empire	*Anvers.*
	Hainaut	*Mons.*
La Lorraine		*Nanci.*
Les Cantons des Suisses		*Zurich.*
		Berne.
		Basle.
		Soleurre.
La Savoye		*Chamberi.*

R La France

Se divise en XII. Gouvernemens, outre les III. nouveaux.

Etats,	Villes.
L'Isle de France	*Paris.*
La Bourgogne	*Dijon.*
La Normandie	*Roüen.*
La Guienne	*Bourdeaux.*
La Bretagne	*Rennes.*
La Champagne	*Troyes.*
Le Languedoc	*Thoulouse.*
La Picardie	*Amiens.*
Le Dauphiné	*Grenoble.*
La Provence	*Aix.*
Le Lionnois	*Lion.*
L'Orleanois	*Orleans.*

Les III. nouveaux sont,

La Franche Comté	*Besançon.*
L'Alsace	*Strasbourg.*
Les Païs-bas conquis	*Tournay.*

R L'Europe

Contient tant en Terre Ferme, que sur les Mers, les Etats suivans.

Etats,		Villes.
Le Portugal		*Lisbonne.*
L'Espagne		*Madrit.*
La France		*Paris.*
Les Frontières de France	La Hollande	*Amsterdam.*
	La Flandre	*Bruxelles.*
	La Lorraine	*Nanci.*
	La Suisse	*Zurich.*
	La Savoye	*Chamberi.*
L'Italie		*Rome.*
L'Allemagne		*Vienne.*
Le Danemarc		*Copenhague.*
La Suede		*Stokholm.*
La Pologne		*Cracovie.*
La Turquie		*Constantinople*
La Moscovie		*Moscou.*
Les Isles	Britaniques, Angleterre	*Londres.*
	De la Medit. Sicile	*Palerme.*

JEU DE CARTES INSTRUCTIF DE NICOLAS DE POILLY

PUBLIÉ EN 1763 DE CONCERT AVEC J.-B. MITOIRE

(COLLECTION G. MARTEAU)

Un des plus fameux éditeurs de jeux de cartes instructifs fut le sieur Nicolas Poilly, qui dut, à plusieurs reprises, se défendre contre les contrefacteurs qui reproduisaient ses œuvres. En 1763, Poilly s'associe avec Jean-Baptiste Mitoire, marchand cartier, pour imprimer un jeu de cartes géographiques figurant les quatre parties du monde. Les séries sont composées par les quatre parties du monde : Europe, Asie, Afrique et Amérique.

Les cartes de figures montrent une draperie déployée, surmontée d'un buste des principaux rois des pays qu'elles représentent :

Asie. — Le Sultan : Alep, capitale de la Turquie. La légende placée sur la draperie indique les limites de l'Asie.

La Sultane : Hispahan, capitale de l'empire des Perses. La légende placée sur la draperie indique les pays formés par l'Asie.

Europe. — Le Roi : Paris, capitale de la France.
La Dame : Vienne, capitale de l'Allemagne.
Le Valet : Constantinople, capitale de la Turquie.

Amérique. — Le Roi : Québec, capitale du Canada.
La Reine : Mexico, capitale du Mexique.
Le Valet : Lima, capitale du Pérou.

Afrique. — Le Roi : le Grand Caire, capitale de l'Egypte.
La Reine : Tombut, capitale de la Nigritie.
Le Valet : Saint-Salvador, capitale du royaume du Congo.

D'une manière générale, les rois indiquent les bornes de chacune des parties du monde. Les reines donnent les divisions du territoire de la partie du monde qu'elles représentent, tandis que les valets indiquent les cours d'eau qui arrosent ces parties du monde.

Les points des cartes sont figurés par les villes principales de la contrée représentée par la série ; ainsi, le dix de la série Asie est figuré par la désignation des villes de Jérusalem, Joppé, Bursa, Ephèse, Smyrne, Damas, Antioche, Diabekir, Ezerum et Bagdet. Le trois nous donne les noms de Batavia, Metteran, Candea. L'as est Pékin.

Au dos des planches sur lesquelles sont imprimées ces cartes, on lit la mention suivante :

« Régie — N° 498 du journal — M. Mitoire.

» Du 21 décembre 1763.

» Je soussigné J.-B. Mitoire, marchand cartier, reconnais avoir ce jourdhuy fait imprimer chez le sieur Poilly, imprimeur en taille-douce, en présence de MM. Delaunay, Chauchon et Grosset, commissaires de la Régie, la quantité de deux cent soixante-six feuilles pour cartes géographiques pareilles à l'exemplaire d'autre part. A Paris, ce vingt et un décembre 1763, 266 feuilles. Signé : Grosset, Mitoire, Delaunay et Chauchon (1).

---

(1) Nous avons retrouvé dans les registres de la collection Anisson-Duperron (Ms. Fr. 22119-22120), une notice mentionnant les difficultés que l'infortuné Nicolas de Poilly eut à supporter de la part de concurrents peu délicats. Ce devait être le père ou le grand-père de celui dont nous parlons ci-dessus. Au mois de juin 1675, Louis XIV fit une déclaration en faveur de cet imprimeur en taille-douce, lui accordant le privilège de graver en taille-douce toutes sortes de tableaux qu'il a inventés ou pourrait inventer par la suite, sans que personne ne puisse les reproduire avant qu'il ne se soit écoulé dix ans depuis l'apparition de la première reproduction. Le roi prenait cette décision parce que son « bien-aimé Nicolas Poilly, graveur, nous a fait remontrer très humblement qu'il a passé toute sa jeunesse à dessiner et à graver tant en cette ville, où il séjourne depuis plusieurs années, qu'en divers autres lieux du royaume, où il a gravé quelques planches d'après des célèbres peintres et fait quantité de très beaux tableaux de piété, d'histoire, de chronologie, même qu'il est prêt de mettre en lumière plusieurs pensées de son génie qu'il désirerait bien graver pour les donner au public..., mais que pour mettre ces choses en leur perfection, son art requiert un temps presque incroyable. »









CARTES MUSICALES ÉDITÉES PAR JOSEPH GALLER
D'APRÈS LE RECUEIL DE LADY CHARLOTTE SCHREIBER
(COMMENCEMENT DU XIXe SIÈCLE)

On peut également faire rentrer dans la catégorie des jeux instructifs les jeux de société dans lesquels les cartes sont employées à former des combinaisons de mots plus ou moins savantes. Citons à ce sujet une lettre de la Comtesse de Basserwitz, écrite à Spa en 1763, où elle raconte que le général d'Isambourg a introduit dans la ville un jeu de cartes qui fit les délices du Prince Louis de Wolfenbuttel :

« Cinquante cartes environ, dit-elle, composent ce jeu; chacune d'elles porte un nom différent et, après qu'on les a battues et mêlées, on en distribue huit à chacune des personnes présentes qui est obligée de composer, en employant les mots écrits sur les cartes qu'elle a, une histoire ou tout au moins une phrase qui présente un sens terminé. Je vais en citer un exemple. J'eus sur mes cartes, la dernière soirée, les mots suivants : Modestie, crème de tartre, adresse, jaloux, mari, bal, bon sens, petit maître, barbe. Voici l'histoire : Un *petit maître*, dans un *bal*, mit la plus grande *adresse* à rendre certain *mari jaloux*, mais, comme ce mari avait du *bon sens* et la femme de la *modestie*, tout ce qu'il eut pour sa peine, ce fut une *barbe* bien savonnée avec de la *crème de tartre*. »

Ainsi que nous l'avons vu plus haut, les musiciens eux-mêmes tinrent à honneur de voir leur art contribuer à la diversité des jeux de cartes; c'est ainsi que dans les *Annonces*, *Affiches* et *Avis divers* du 24 septembre 1759 nous avons relevé la proposition suivante :

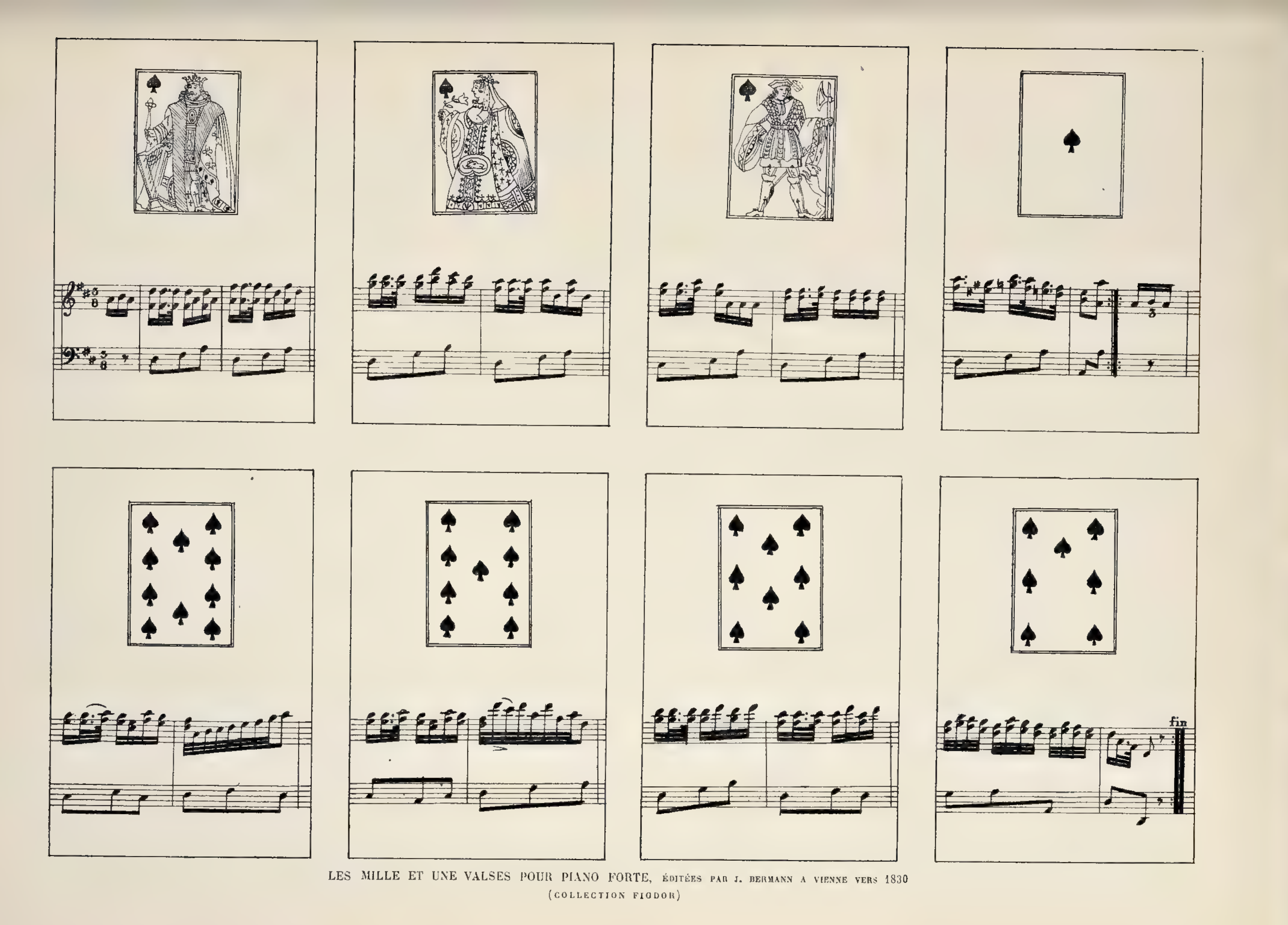
« Jeu de cartes harmoniques pour composer des airs de musique toujours différens, en tons majeurs et mineurs avec la basse continue, propres à être exécutés sur le champ sans le secours du calcul, de la plume ni du papier, en distribuant seulement et en arrangeant un certain nombre de cartes selon l'ordre naturel des nombres 1, 2, 3, 4, etc... Ce jeu se vend avec l'explication 3 livres 12 sols aux adresses ordinaires de musiques. »

Pour en revenir maintenant aux jeux instructifs proprement dits, nous rappellerons qu'en 1764, à la date du 22 mai, le sieur Le Clerc fit paraître, dans les *Annonces, Affiches* et *Avis divers,* la petite note suivante, destinée à avertir le public de l'apparition d'un nouveau jeu géographique qu'il venait d'inventer :

« Jeu géographique par le moyen duquel on peut acquérir, en jouant à tel ou tel jeu que l'on voudra, la connaissance des quatre parties du Monde. Chez le sieur Leclerc, marchand de tabac, rue et près de la Comédie-Française ; Malherbe, receveur des lotteries, rue Saint-Honoré, vis à vis le Caffé militaire. »

Lady Schreiber, dans son important travail sur les cartes en Angleterre, nous signale un jeu composé de cinquante-deux cartes contenant la musique d'une contredanse, en partie d'origine française. Avec elles se trouvent vingt-quatre cartes de quadrille contenant chacune la musique d'une danse ou d'un cotillon. Ce jeu fut probablement publié peu après 1775 et contient deux fois les quatre saisons, et le *Lango Lee* qui parut d'abord en vingt-quatre danses de pays, pour l'année 1775, « avec les airs propres et la direction pour chaque danse comme elles sont exécutées au Bain de la Cour et dans toutes les assemblées publiques ». Ce jeu était imprimé, à Londres, par Charles et Samuel Thompson, demeurant dans la Cour de Saint-Paul.

Dans l'*Almanach sous verre* pour l'année 1778, l'éditeur Bastien, demeurant rue du Petit-Lyon, annonçait l'apparition de son « Nouveau jeu de cartes à jouer pour apprendre la géographie ». Ce jeu comprenait cinquante-deux cartes ayant trait à la géographie de la France divisée par provinces.



LES MILLE ET UNE VALSES POUR PIANO FORTE, ÉDITÉES PAR J. BERMANN A VIENNE VERS 1830
(COLLECTION FIGDOR)

Nous placerons au début du dix-neuvième siècle ce jeu de cartes musicales de Joseph Galler : il est signalé dans le recueil de Lady Schreiber et nous en reproduisons quelques spécimens. Il est traité tout à fait dans le goût du dix-huitième siècle, et les as sont ornés de fort gracieuses compositions dans le genre rocaille. Ces cartes, qui mesurent environ 96 millimètres sur 39, sont divisées en deux parties inégales. La portion inférieure, qui est la plus vaste, est occupée par six portées de musique, tandis que la partie supérieure est réservée à la reproduction d'une carte ordinaire de jeu. Les cartes majeures, cependant, ne contiennent que le buste des personnages, qui paraissent être au portrait anglais. Les noms donnés à ces personnages sont : pour les cœurs, Charles, Judic et Lahire ; pour les piques, David, Pallas et Hogier ; pour les carreaux, César, Rachel et Hector, et pour les trèfles, Alexandre et Argine. Le valet de trèfle, réservé pour l'enseigne du maître éditeur, porte le nom de l'éditeur Joseph Galler.

Pendant toute la période révolutionnaire et pendant les premières années du dix-neuvième siècle, on s'occupa peu de publier des jeux destinés à l'instruction de la jeunesse. Le plus ancien que nous ayons rencontré remonte à l'année 1814 et était intitulé le *Jeu historique des peuples et de leurs coutumes*. Ce jeu comprend trente-deux cartes représentant les habitants des différents pays du globe dans leur costume national ; on l'imprima la même année en jeu d'oie, mais celui-là ne comprenait que vingt-cinq cases. Une petite légende descriptive du pays représenté accompagne chaque carte.

En 1822, parut le *Jeu des hommes illustres anciens et modernes*. Il ne comprenait pas moins de cent cartes, du format in-24, renfermées dans un étui, et fut édité chez Susse, à Paris.

Ce n'est guère que dans les pays germaniques que l'on rencontre les cartes-proverbes. Pour le dix-huitième siècle, nous avons déjà signalé un de ces curieux jeux édité en Allemagne, et c'est encore là qu'il nous faut prendre un exemple pour le dix-neuvième siècle. Dans la collection Leber, à Rouen, on peut voir, en effet, un de ces jeux, dont les sujets sont traités non sans ingéniosité. Les enseignes cœur, gland, feuille et grelot sont placés comme les fruits d'un arbre et se répartissent d'une manière systématique de chaque côté de la tige. En outre, chaque carte offre l'image d'un proverbe en action, au-dessous duquel se trouve une légende explicative. Ce jeu comprend trente-six cartes, comme les jeux suisses : quatre rois, quatre valets supérieurs, quatre valets inférieurs et six cartes numérales.

Une idée que l'on est étonné de n'avoir pas vue plus souvent exploitée est assurément celle qui consiste en la mise en jeux de cartes des fables de La Fontaine ou d'Esope. Alors que l'on rencontre très souvent ces sujets employés dans les tableaux de jeux d'oie, il nous faut arriver jusqu'en 1819, pour rencontrer les fables de La Fontaine mises en jeu. Cette invention due à M. Lambert, demeurant à Paris, rue du Jardinet, n° 11, est annoncée dans l'annuaire du Commerce de cette année-là. La scène principale est réservée à l'épisode le plus saillant de la fable, et quelques vers gravés, placés au-dessous, indiquent la morale qu'il y a lieu de tirer de l'anecdote. Une petite carte de jeu ordinaire, reléguée dans le coin supérieur de droite, indique la valeur de la carte à jouer.

On publia à Vienne, vers l'année 1830, un fort joli jeu de cartes musicales qui fut dénommé « Les mille et une valses, pour *piano forte* ». Un petit pros-



JEU DE CARTES DES CRIS DE PARIS (1830-1840)

(COLLECTION MARTEAU)

[illegible] neuvième siècle ce jeu de cartes musicales [illegible] le recueil de Lady Schreiber et nous en repro-[illegible]

[illegible] fort gracieuses compositions dans le genre ro-[illegible] environ 96 millimètres sur 59, sont divisées en [illegible] tion inférieure, qui est la plus vaste, est occupée [illegible] tandis que la partie supérieure est réservée à la [illegible] ordinaire de jeu. Les cartes majeures, cependant, ne [illegible] es personnages, qui paraissent être au portrait anglais. [illegible] personnages sont : pour les cœurs, Charles, Judic et [illegible] David, Pallas et Hogier ; pour les carreaux, César, Rachel [illegible] fles, Alexandre et Argine. Le valet de trèfle, réservé [illegible] porte le nom de l'éditeur Joseph Galler.

Pendant [illegible] période révolutionnaire et pendant les premières années du dix-neuvième siècle, on s'occupa peu de publier des jeux destinés à l'instruction de [illegible] Le plus ancien que nous ayons rencontré remonte à l'année 18[illegible] *Jeu [illegible] des peuples et de leurs costumes.*

[illegible] ; on l'imprima la même année en jeu [illegible] cases. Une petite légende [illegible] que carte.

[illegible] *[illegible] et modernes.* Il ne comprend pas moins de cent cartes du format 10-24, renfermées dans un étui, et [illegible]

Ce n'est guère que dans les pays germaniques que l'on rencontre les cartes proverbes. Pour le dix-huitième siècle nous avons déjà signalé un de ces curieux jeux [illegible] Allemagne, et c'est encore là qu'il nous faut prendre un exemple [illegible] siècle. Dans la collection Leber, à Rouen, on peut voir, en effet, un de ces jeux [illegible] sont traités non sans ingéniosité. Les en-[illegible] comme les fruits d'un arbre et [illegible]

chaque carte [illegible] au-dessous duquel se trouve [illegible]

Une idée [illegible] pas assez souvent exploitée est assurément celle qui consiste [illegible] des fables de La Fontaine ou d'Ésope. [illegible] les sujets employés dans [illegible]

les fables de La Fontaine [illegible] cette invention due à M. Lambert, [illegible] à Paris, rue du [illegible] est annoncée dans l'annuaire du Commerce de cette année-là. La scène principale est réservée à l'épisode le plus saillant de la fable et quelques vers [illegible] placés au-dessous, indiquent la morale qu'il y a lieu de tirer de l'anecdote. Une petite carte de jeu ordinaire reléguée dans le coin supérieur de droite, indique la valeur de la carte à jouer.

On publia à Vienne, vers l'année 1830, un fort joli jeu de cartes musicales qui fut dénommé « Les mille et une valses, pour *[illegible]* ». Un petit pros-



















JEU DE CARTES DES CRIS DE PARIS (1830-1840)

(COLLECTION MARTEAU)

pectus, joint au jeu, nous indique que pour composer une valse il suffit de placer les cartes dans l'ordre de leur valeur, sans distinction des enseignes, un roi de pique accompagné d'une dame de cœur et d'un valet de carreau donnant tout aussi bien un fragment de valse que les trois cartes de la même série ensemble. Ce jeu, qui fait partie de la collection de M. Figdor, de Vienne, est contenu dans un élégant petit cartonnage orné d'une vignette en couleur; il fut édité par J. Bermann, qui habitait au Graben, à l'enseigne de la Couronne d'Or.

Pour l'année 1830, nous avons relevé, au cabinet des estampes de la Bibliothèque Nationale, une planche comprenant trente-deux cartes contenant chacune une vignette figurant un fait historique remarquable; au-dessous de chacune de ces vignettes est gravée une légende explicative. Voici, au hasard, quelques-uns des principaux sujets représentés : Jésus-Christ — le Martyre de saint Irénée — Constantin — Division de l'Empire romain — Hugues Capet — Godefroy de Bouillon — Tamerlan — Indépendance des Etats-Unis. Il fut fait de ce jeu trois éditions : une en français, une en anglais et une autre en allemand.



LE BALLET DES COEURS
D'APRÈS UNE ESTAMPE SATIRIQUE ANGLAISE DU XIXe SIÈCLE
(COLLECTION H. D'ALLEMAGNE)

La même année, nous trouvons également un jeu géographique et mythologique mesurant 506 millimètres sur 386 et comprenant trente-deux cartes divisées chacune en deux parties; la partie supérieure offre la représentation d'une petite carte ordinaire de jeu accostée de deux personnages : l'un est un indigène du pays dont la description est donnée en bas de la carte, l'autre une divinité mythologique. La partie inférieure de la carte comprend l'histoire d'une contrée quelconque du globe, ainsi qu'un abrégé de la légende populaire attachée au personnage mythologique représenté.

Le roi de trèfle est accosté d'Atlas, soulevant le globe terrestre, et de Jupiter. La légende placée dans la seconde partie résume la définition de la géographie et indique les principaux termes employés pour son étude. La dame de trèfle, Argine, est placée entre l'Europe et Junon. Le valet, Lancelot, nous fait connaître l'histoire de l'Angleterre et Mars. Le roi de pique, David, a trait à l'Espagne et au Portugal et reproduit la silhouette de Mercure. La dame de pique, Pallas, figure l'Italie et Minerve. Le valet de pique, Hogier, montre l'Asie et Morphée.

Le roi de cœur, Charles, comprend l'Afrique et Vulcain. La dame de cœur, Judith, résume l'histoire de la Barbarie, du Sahara et de Vénus, tandis que le valet, Lahire, représente l'Egypte et la Fortune. Le roi de carreau, César, nous parle du Canada et de Pluton ; la dame, Rachel, des Etats-Unis et de Cérès, tandis que le valet, Hector, explique le Mexique et Bacchus.

En 1839, on eut l'idée bizarre de remplacer les fers habituels, cœur, pique, trèfle et carreau, par des traits, des accents, des points, des virgules. La série des points et celle des virgules étaient de couleur rouge, tandis que celles de traits et d'accents étaient en noir. La planche comprend trente-deux cartes ayant environ 76 millimètres sur 52.

En 1840, nous voyons arriver le jeu de cartes abécédaire destiné, suivant l'intention de son auteur, « à apprendre à lire aux enfants qui sont bien sages ». Ce jeu comprend quarante cartes ayant 85 millimètres sur 55, recouvertes d'ornements ; au centre est le numéro d'ordre, et à la partie supérieure se trouve une représentation de carte ordinaire de jeu. Le numéro d'ordre se trouve répété au bas de la carte en chiffres arabes et romains, on peut le calculer également par les points inscrits sur deux dés à jouer.

La même année, parait un jeu de cartes alphabétique gravé par Séré et comprenant trente-deux cartes ayant environ 87 millimètres sur 58. Le centre de chaque carte est occupé par une lettre majuscule ; les six autres cartes formant le complément du jeu représentent les voyelles, *a, e, i, o, u, æ.* A la partie supérieure se trouve une petite carte ordinaire de jeu ; les autres parties de la carte sont couvertes d'ornements composés de rinceaux et de feuillages, au milieu desquels sont inscrites deux lettres minuscules. On a aussi réservé, dans la partie basse de la carte, un petit emplacement où est gravée une petite scène ; cette dernière est parfois remplacée par des attributs divers.

Non content d'enseigner l'orthographe, on voulut encore que les cartes servissent de professeurs de mathématiques ; c'était du moins la prétention de M. Bobœuf, éditeur de la lithographie musicale, rue Cadet, 23 ; il intitulait sa nouvelle invention : « Jeu de cartes arithmétique pour apprendre à connaître les chiffres, faire une addition et une soustraction en cinq minutes et sans se tromper, à un enfant de quatre ans. » Ce jeu comprenait trente-deux cartes, couvertes d'ornements dans le style Louis XV, mesurant environ 82 millimètres sur 53. Dans un écusson, placé au centre, se trouvaient inscrits les nombres de 1 à 32. En haut de chacune des cartes on voit une petite carte au portrait ordinaire ayant 19 sur 22 millimètres. Dans la partie basse a été réservé un écusson dans lequel est reproduite une petite scène champêtre ou divers personnages de comédie.

Le même inventeur publia, la même année, un jeu de cartes abécédaire destiné « à apprendre à lire aux enfants bien sages » ; ces cartes sont identiques à celles mentionnées ci-dessus, à cette différence près que les chiffres sont remplacés par des lettres.

Pour mêler les arts d'agrément aux principes essentiels de l'instruction, le même Bobœuf ajouta à sa série un jeu de cartes de l'alphabet musical. La planche contient trente-deux cartes ayant 84 millimètres sur 59 ; elles sont divisées en quatre couleurs ou séries possédant la même valeur et reproduisant la gamme. A la bataille, ces cartes sont relativement plus fortes suivant leur ordre. Le roi représente l' *Ut,* première note de la gamme ; la dame, le *Ré,* seconde



JEU DES BATAILLES DU PREMIER EMPIRE

(BIBLIOTHÈQUE NATIONALE. — ESTAMPES)

note de la gamme; le valet, le *Mi*, troisième note; l'as, le *Fa*; le dix, le *Sol*; le neuf, le *La*; le huit, le *Si*, et le sept, le *Ut*.

Chaque carte est divisée en quatre parties; le centre est occupé par une sorte de portique surchargé de décorations : au-dessous est gravée une petite scène. En haut et à droite, est une petite carte au portrait ordinaire; à gauche, sur une carte de mêmes dimensions que celle ci-dessus, est représentée une portée sur laquelle est une note de musique. Au bas de la carte, dans un écusson Louis XV, est gravée la légende suivante : « La musique s'écrit sur cinq lignes horizontales, dont la réunion s'appelle *portée*. La première ligne commence en bas. Les caractères que l'on met dessus et entre les lignes servent à représenter des sons et s'appellent notes. Il y a sept notes : *Do, Ré, Mi, Fa, Sol, La, Si*. La huitième n'est que la répétition de la première. » Cette légende est reproduite sur toutes les cartes du jeu.

En 1845, un professeur d'histoire eut la prétention d'enseigner l'histoire de France à l'aide de cartes à jouer; il publia son jeu chez Basset, rue Saint-Jacques, 64. La planche, mesurant 455 millimètres sur 347, contient trente cartes de 87 sur 57. L'on jouait avec ces cartes comme à la bataille ordinaire; les quatre rois sont les plus fortes cartes, puis viennent les dames et ensuite les valets. Toutes les autres cartes, dites basses cartes, ont toutes la même valeur et font bataille entre elles. Elles sont divisées en quatre parties contenant chacune l'effigie d'un roi de France, dans un petit médaillon, et ne possèdent aucune marque distinctive. Les rois sont Louis XIV, Charlemagne, Napoléon Bonaparte, empereur, et Henri IV. Les dames : Jeanne d'Arc, dite la Pucelle d'Orléans; Blanche de Castille; Anne d'Autriche, mère de Louis XIV; Catherine de Médicis, mère de François II, Charles IX et Henri III. Les valets sont Bayard, sous François Ier; Duguesclin, sous Charles V; Bonaparte, général; le cardinal de Richelieu.

Le même professeur eut l'idée d'enseigner, de la même manière, la mythologie; il fit paraître, à cet effet, chez Basset, une feuille de trente cartes mesurant 456 millimètres sur 347. Son jeu est intitulé le « Jeu de la mythologie », et se jouait comme le précédent. Les figures sont au nombre de seize et représentent le Destin, Saturne, Jupiter, Neptune, Mars, Vulcain, Pluton, Mercure, Apollon, Bacchus, Junon, Cérès, Vénus, Minerve, Diane et Cybèle. Les cartes basses sont divisées en quatre parties contenant chacune un des héros ou une héroïne de la mythologie.

En 1853, un auteur-éditeur, ainsi qu'il se qualifie lui-même, J.-D. Marchand, publia un jeu de cartes illustré géologique, astronomique et descriptif. L'étude de ces différentes facultés est divisée en trente-deux leçons, et, par le moyen de ce jeu, les enfants doivent acquérir dans le moindre délai la science parfaite. La feuille, mesurant 453 millimètres sur 300, comprend trente-trois cartes, dont une était destinée à être placée à l'extérieur sur l'enveloppe. Chaque carte a environ 73 sur 47, et se trouve divisée en trois parties. A la partie supérieure est reproduite une petite carte au portrait ordinaire, tandis qu'au-dessous on rencontre une vignette ayant trait à la géographie ou à l'astronomie; enfin la partie occupant le bas de la carte contient une légende donnant une explication relative à l'astre ou à la partie du globe désigné par la gravure. Ce jeu fut édité par la lithographie Rolland, 31, rue Notre-Dame-de-Nazareth; les rois, les dames et les valets sont du type à deux têtes.

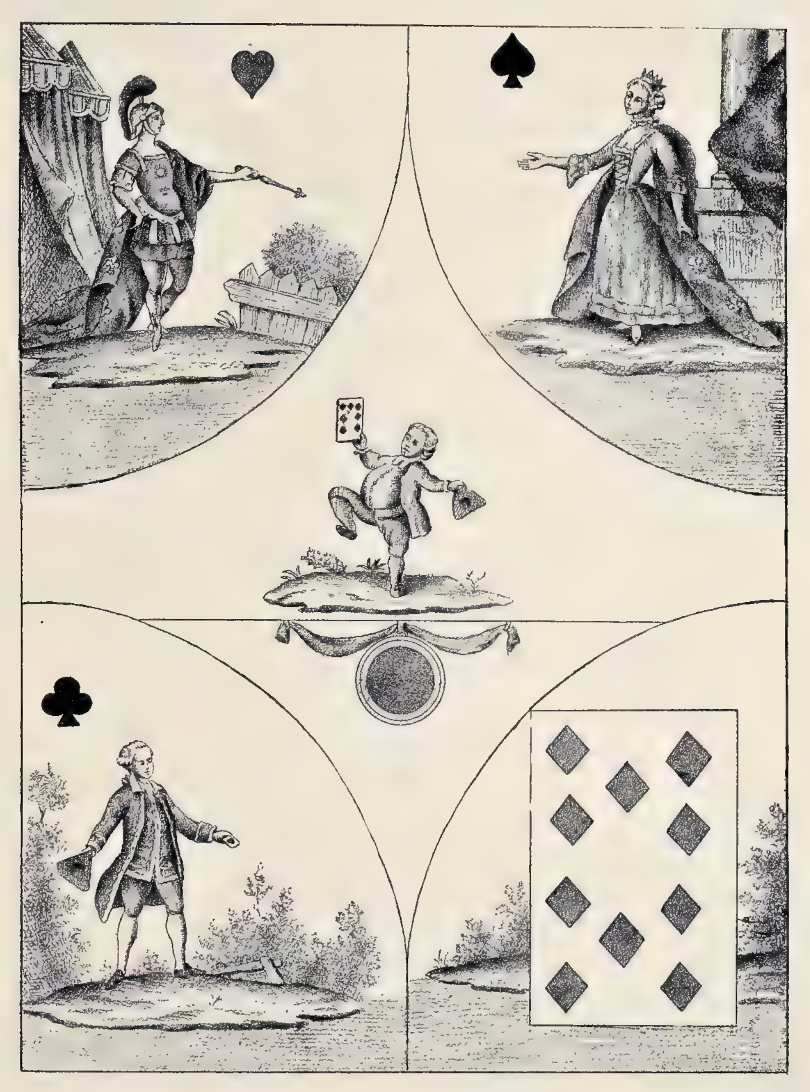


TABLEAU DU JEU DU NAIN JAUNE, XIXe SIÈCLE
(COLLECTION HENRY D'ALLEMAGNE)

En 1855, la maison B.-P. Grimaud édite un jeu de cartes astronomiques et géographiques assez curieux. Le roi de pique est Saturne ; la reine, Pallas, et le valet, Mercure. Le roi de carreau est Uranus ; la reine, Junon, et le valet, la Terre. Le roi de trèfle est Jupiter ; la reine, Cérès, et le valet, Vénus, tandis que les cœurs sont représentés par le Soleil, Vesta et Mars. Les séries indiquent les différentes parties du monde : les piques, l'Océanie ; les cœurs, l'Afrique ; les carreaux, l'Europe, et les trèfles, l'Amérique. Les cartes à points sont consacrées au règne végétal et au règne minéral.

En 1857, les éditeurs Thériot fils et Faussot, demeurant rue de l'Hôpital, 23, à la barrière d'Yvry, publièrent un jeu de cartes annuelles et symboliques qui furent imprimées à la typographie et lithographie Labbé, 9, rue de Montmorency. Les marques distinctives de ces cartes étaient : le Printemps, figuré par un bouquet de roses ; l'Eté, par trois épis de blé ; l'Automne, par une grappe de raisin, et l'Hiver, par une ancre marine. Les figures des cartes sont en pied ; le roi de Printemps est dénommé Avril, Renaissance ; la dame, Mai, Bonheur ; le valet, Mars, Fidélité. Le roi d'Eté est Juillet, Fécondité ; la dame, Août, Candeur ; le valet, Juin, Richesse. Le roi d'Automne est Octobre ; la dame, Novembre, et le valet, Septembre. Pour l'Hiver, le roi est Janvier, Paix ; la dame, Février, et le valet, Décembre, Retraite. Les as de ce jeu sont figurés : le Printemps, par une vaste corbeille de fleurs ; l'Eté, par une gerbe de blé ; l'Automne, par un compotier chargé de fruits, et l'Hiver, par une chaumière couverte de neige.

On peut faire rentrer également dans la catégorie des jeux instructifs le jeu publié, en 1858, par la typographie Firmin Didot frères et Cie, rue Jacob, 58. Ce jeu était de l'invention de Marcel-G. Deschamps, il fut dessiné par Eugène Moreau et gravé par Minne ; il comprend trente-deux cartes réparties en deux planches, l'une de 340 millimètres sur 337 et l'autre de 115 millimètres sur 337. Chaque carte a 80 sur 53. Les rois sont : Homère, 1000 ans avant Jésus-Christ, Iliade, Odyssée ; Moïse, 1645 ans avant Jésus-Christ ; Gutemberg, Mayence, 1397-1468, et Christophe Colomb, 1492-1506, Amérique.

Les dames : Judith, 718 avant Jésus-Christ, Dévouement, Courage ; Jeanne d'Arc, 1428-1431, sauva la France ; Lucrèce, 509 avant Jésus-Christ, Pudeur, Vertu ; Sainte Geneviève, 423-512, patronne de Paris.

Les valets sont : César, 60-44 avant Jésus-Christ ; Napoléon Bonaparte, 1769-1821 ; Charlemagne, 752-814, et Alexandre, 336-323 avant Jésus-Christ.

Toutes ces figures ne portent aucune marque distinctive, pas plus que les as qui présentent les vignettes suivantes : le Calvaire, an de Rome, 786 ; la Création, 4963 avant Jésus-Christ ; le Déluge, 3308 avant Jésus-Christ ; Caïn et Abel, 4760 avant Jésus-Christ.

Les points des cartes numérales sont figurés par des médaillons contenant l'effigie d'hommes illustres ; aux angles supérieurs sont placées les marques distinctives, qui sont les cœurs, les piques, les trèfles et les carreaux. Tous les sept du jeu portent les médaillons représentant : Cuvier, 1769 ; Newton, 1642 ; Arago, 1786 ; Ambroise Paré, 1510 ; Platon, 430 avant Jésus-Christ ; Archimède, 287 avant Jésus-Christ, et Franklin, 1706.

Les huit représentent Shakespeare, 1564 ; Molière, 1622 ; Dante, 1265 ; La Fontaine, 1621 ; Milton, 1608 ; Béranger, 1780 ; Corneille, 1606 ; Gœthe, 1749.



JEU DE CARTES RÉVOLUTIONNAIRES INVENTÉ PAR LE COMTE DE SAINT-SIMON

édité par Jaume et Dugourc en l'an II (1793)

(COLLECTION DE M. S. DERVILLÉ)

[illegible] 1833, [illegible] un jeu de cartes [illegible] et [illegible] assez [illegible]. Le roi de pique est Saturne ; la reine, Pallas, et [illegible] Mercure. Le roi de [illegible] est [illegible] ; la reine, Junon, et le valet, [illegible]. Le roi de trèfle est Jupiter, la reine, Cérès, et le valet, Vénus. [illegible] sont représentés par le Soleil, Vesta et Mars. Les séries indi- [illegible] parties du monde : les piques, l'Océanie, les cœurs, [illegible] et les trèfles, l'Amérique. Les cartes à points [illegible] du règne minéral.

[illegible] fils et Fossot, demeurant rue de l'Hôpital, 23, [illegible] un jeu de cartes annuelles et symboliques qui [illegible] lithographie Lacôte, 9, rue de Montmo- [illegible] de ces cartes étaient : le Printemps, figuré par [illegible] trois épis de blé ; l'Automne, par une grappe de [illegible]. Les figures [illegible] cartes sont en pied ; le [illegible] Avril, Renaissance ; la dame, Mai, Bonheur ; [illegible]. Le roi d'[illegible] est Juillet, [illegible] ; la dame, Août, Con- [illegible]. Le roi de l'Automne est Octobre ; la dame, No- [illegible]. Pour l'Hiver, le roi est Janvier, Paix ; la dame, [illegible]. Les as de ce jeu sont figurés : le [illegible] de fleurs ; l'Été, par une gerbe de blé ; [illegible] et l'Hiver, par une chaudière [illegible].

[illegible] des jeux instructifs le jeu [illegible] rue Jacob, 58. Ce [illegible] Deschamps, il fut dessiné par Eugène [illegible]. Il comprend trente-deux cartes réparties en deux [illegible] sur 237 et l'autre de 115 millimètres sur 337. [illegible]. Les rois sont : Homère, [illegible] ans avant Jésus-Christ, [illegible] avant Jésus-Christ ; Gutenberg, Mayence, [illegible].

[illegible] Dévouement, Courage ; Jeanne [illegible]

[illegible] sont [illegible] avant Jésus-Christ ; Napoléon Bonaparte, [illegible] et Alexandre [illegible] avant Jésus-Christ.

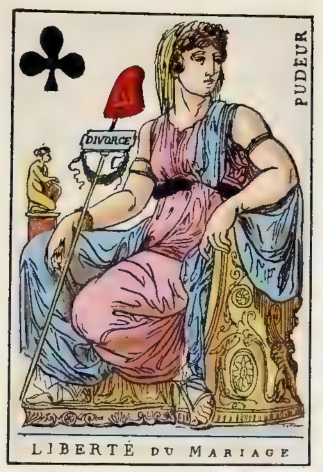
[illegible] Déluge, [illegible] avant Jésus-Christ ; Caïn et Abel.

[illegible] sont figurés sur des médaillons contenant [illegible] supérieurs sont placées les marques [illegible]

[illegible] avant Jésus-Christ ; Archimède, [illegible]

[illegible] représentent Shakespeare [illegible] ; Molière, 1622 ; Dante, 1265 ; La Fontaine, 1621 ; Milton [illegible] ; Béranger [illegible] ; Corneille, 1606 ; Gœthe, 1749.



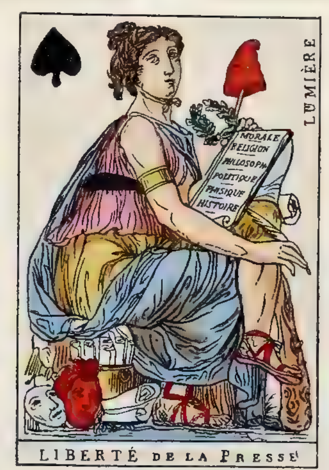














JEU DE CARTES RÉVOLUTIONNAIRES INVENTÉ PAR LE COMTE DE SAINT-SIMON

édité par Jaume et Dugourc en l'an II (1793)

(COLLECTION DE M. S. DERVILLÉ)

Les neuf sont chargés des médaillons de Rembrandt, 1606 ; Raphaël, 1483 ; Murillo, 1618 ; Rubens, 1577 ; Poussin, 1594 ; Gluck, 1714 ; Mozart, 1756 ; David d'Angers, 1789 ; Michel-Ange, 1474.

Les dix nous montrent Descartes, 1596 ; Washington, 1732 ; Pascal, 1623 ; Cromwel, 1490 ; Bacon, 1561 ; Linné, 1707 ; Bossuet, 1627 ; Lapérouse, 1741 ; Pierre le Grand, 1672 ; Papin, 1647.

Le système métrique lui-même ne put échapper à cette manie de mêler les choses sérieuses aux amusements ; en 1869, un M. Long-Couturier publia à la lithographie Chauvin, 8, rue d'Ulm, un jeu métrique dont la planche mesurait 610 millimètres sur 470 et comprenait cinquante-six cartes ayant 32 sur 80. Sept de ces cartes sont relatives aux mesures de volume ; onze, aux mesures de surface ; dix, aux poids ; huit, aux longueurs ; huit, aux capacités, et huit, aux monnaies. Les quatre autres cartes formant le nombre de cinquante-six sont imprimées en double emploi.

Les piques représentent les mesures de poids ; les trèfles, les longueurs ; les cœurs, les capacités, et les carreaux, les monnaies. Les volumes et les surfaces n'ont aucune marque distinctive.

En 1872, on publie à l'imprimerie Charles Noblet, rue Soufflot, 18, un jeu de cartes donnant la représentation de personnages des fables ou contes en honneur près des enfants. Les marques des séries sont des cercles et des triangles remplaçant les cœurs et les carreaux ; des étoiles et des ancres marines au lieu de de piques et de trèfles. Dans l'angle supérieur droit est placée une reproduction en miniature d'une carte de jeu ordinaire.

Le roi de triangle nous montre le célèbre Barbe-Bleue s'apprêtant à décapiter sa femme.

La reine de triangle nous donne la représentation de Sœur Anne au haut d'une tour, agitant son mouchoir pour appeler les deux cavaliers, ses frères, qui s'avancent vers elle au galop de leur monture.

Le valet de triangle représente un Anglais en villégiature. L'as figure Don Quichotte ; le dix, Sancho Panza ; le neuf, M. de La Palisse ; le huit, M. Denis, et le sept, M. Dumolet.

En 1895, parut le jeu français des Maximes. Sur le roi de trèfle, on lit : « 631 ans avant Jésus-Christ, mort de Mahomet. » Sur la dame de trèfle, Argine : « 292 ans après Jésus-Christ, commencement de l'ère des martyrs. » Sur le valet de trèfle, Lancelot : « La raison est le frein de la force. »

Les cartes à points elles-mêmes contiennent des maximes, dont nous nous bornerons de citer quelques-unes. Sur le dix de trèfle : « Création du monde, 4004 ans avant Jésus-Christ. — L'Oisiveté ouvre la porte à la misère. — L'Oisiveté use plus vite que le travail. — 1282 ans après Jésus-Christ, Vêpres siciliennes. » Sur l'as de même couleur, nous relevons : « Firmin Chappellier fit breveter, en 1858, des cartes à jouer à coins arrondis consolidés et métallisés. Médaille d'or, mandataire de Laboremus, éditeur de la « Culture expérimentale, horticole et agricole de Boigny, en 1890, et des jeux et objets usuels, maximes ».

ONZIÈME PARTIE

JEUX DE CARTES SATIRIQUES, POLITIQUES, GROTESQUES

I. — Jeux satiriques.

Le nombre des jeux satiriques qui furent publiés en Angleterre, à la fin du dix-septième siècle, est vraiment considérable. Le recueil de Lady Schreiber n'en contient pas moins d'une douzaine de reproductions. L'intérêt est, du reste, assez médiocre pour le sujet qui nous occupe, et on peut dire que, lorsqu'on en a vu un, on les a tous vus. Nous citerons cependant, à titre de document, quelques-uns de ces jeux dont la description est empruntée précisément à l'œuvre de cet écrivain :

1° Armada espagnole. — Les cartes de ce jeu représentent les différents événements se rapportant à la tentative d'invasion de l'Angleterre. Elles ne sont pas rangées dans l'ordre des événements. Le premier de ceux-ci, le Concile du Pape, se trouve sur le cœur; le dernier, la pendaison des Jésuites pour avoir prêté la main à l'invasion, est sur le valet de pique.

Ces cartes paraissent avoir été gravées, vers 1680, en protestation des penchants vers l'Eglise romaine montrés par le duc d'York, plus tard Jean II.

Roi de cœur : En haut, à gauche, un médaillon représentant une tête couronnée; à droite, la marque de série de cœur. Au-dessous, une vignette, montrant une armée arrivant au camp, porte cette inscription : « L'armée de mille cavaliers et de vingt mille fantassins que le comte de Leicester commandait quand il campa à Tilbury. »

Reine de cœur : En haut, à gauche, tête de femme couronnée, vêtue suivant la mode des Médicis. Au-dessous, une vignette représente la reine à cheval, accompagnée de gentilshommes, visitant le camp. Inscription : « La reine Elizabeth visitant à cheval son camp de Tilbury, ayant en main le bâton de commandement d'un capitaine régulier. »

Valet de cœur : En haut, à gauche, médaillon représentant un évêque. Au-dessous de la vignette, représentant le Pape entouré de ses cardinaux, est la notice suivante : « Le Pape tenant conseil avec ses cardinaux et souscrivant un million d'or pour aider l'Espagne. »

Les cartes à points de 1 à 10 donnent la représentation de vaisseaux de guerre croisant sur la mer.

Roi de pique : Outre le médaillon représentant un roi le sceptre à la main, on voit une vignette où figure une bataille navale avec l'inscription : « Drake et Fenez se jettent avec violence sur la flotte espagnole qui se rassemble avant de s'ensabler. »

Reine de pique : Autre bataille navale, la première escadre dirigée par lord amiral Howard.

Valet de pique : Potence à laquelle sont suspendus trois moines; plusieurs



















JEU DE LA RÉVOLUTION ANGLAISE DE 1688

(REPRODUCTION D'APRÈS LE RECUEIL DE LADY SCHREIBER)

jésuites pendus pour trahison envers la reine, pour avoir prêté la main à l'invasion.

2° La Révolution. — Jeu édité dans les dernières années du dix-septième siècle et rappelant les principaux événements de la célèbre Révolution anglaise de 1688 qui, appelant au trône Guillaume d'Orange, assura à l'Angleterre le ferme établissement du protestantisme anglican.

Ce jeu comprend trente-deux cartes commençant par la carte représentant « lord Chancellier condamnant les protestants dans l'Ouest » et se terminant par celle où se trouve « Monseigneur le Chancelier dans la Tour ».

3° Tous les complots (1) : Cette série relate les événements de quatre complots contre l'Angleterre : 1° la tentative d'invasion de l'*Armada* espagnole ; 2° le complot de Parry contre la reine Elisabeth ; 3° le complot de Guy Fawkes ; 4° le complot de Titus Oates.

La planche contenant ce jeu commence par l'as de trèfle : « Le pape et les traîtres fugitifs anglais discutent la conquête de l'Angleterre », et se termine à l'exécution de Clemau, etc...., sur la reine de carreau. Vingt-sept cartes ont rapport à l'*Armada* espagnole ; trois au complot du docteur Parry ; quatorze au complot des poudres, et huit à Titus Oates et au meurtre de Sir Edmondburry Godfrey.

Roi de trèfle : Elisabeth prépare une forte flotte sous le commandement de lord Howard, lord Seymour, sir Francis Drake.

Reine de trèfle : Le Pape donne un million d'or pour aider l'Espagne.

Valet de trèfle : Le cardinal Allen reconnaît la Bulle du Pape qui relève les sujets de la reine de leur fidélité.

Roi de cœur : La reine Elisabeth harangue son armée à propos de la défaite de l'*Armada* espagnole.

Dame de cœur : La reine Elisabeth au camp de Tilbury, avec le guide Trunchéon, encourageant ses officiers et ses soldats.

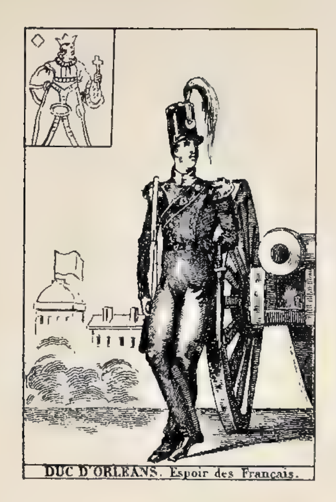
Valet de cœur : Quatre-vingt-un vaisseaux espagnols brûlés et pris par des bateaux incendiaires ou par les vaisseaux de la reine.

4° Sacheverell. — Ce jeu complet dépeint l'accusation du docteur Sacheverell et est évidemment l'œuvre d'un de ses partisans. Le 13 décembre 1709, M. Dolbeu, le fils de l'archevêque d'York, dont il est fait allusion sur le valet de cœur, se plaignit à la maison de deux sermons prêchés par le docteur comme contraires aux principes de la Révolution. On les déclara scandaleux et séditieux, et l'auteur fut mis en accusation. Le procès eut lieu en février et mars 1710, et le docteur Sacheverell fut reconnu coupable et reçut la défense de prêcher pendant trois ans. La reine était dans ses faveurs et lui donna l'importante cure de Saint-Andrew, Holborn. Le docteur mourut en 1724.

Ce jeu comprend cinquante-deux cartes ; à l'angle inférieur droit de chacune est représentée une petite carte du portrait ordinaire anglais ayant 3 centimètres sur 2, tandis que la place disponible en bas est réservée à la légende explicative de la vignette.

---

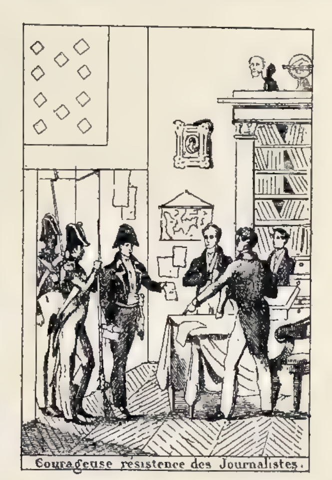
(1) En 1679, en effet, au moment où de prétendues conspirations tramées par les catholiques agitaient les esprits en Angleterre et faisaient couler le sang sur les échafauds, on mit sur des cartes « l'histoire de tous les complots papistes qui ont eu lieu en Angleterre à partir de ceux qui se sont produits au temps de la reine Elisabeth et finissant à la dernière et affreuse conspiration contre S. M. Charles II, avec la représentation exacte du meurtre de Sir Godfroy Edmunburg ». Une annonce accompagnant ces cartes affirmait que ceux qui n'en feraient pas usage ou qui les critiqueraient se montreraient animés de sentiments favorables à la cour de Rome.

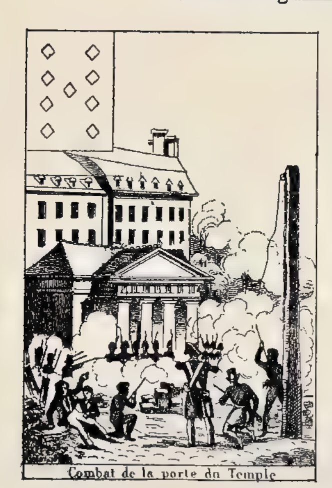
















JEU DE LA RÉVOLUTION DE 1830

(COLLECTION G. MARTEAU)

Roi de pique : « Quand on examine des livres, ce qui mérite de laisser des traces paraît enfin. »

Dame de pique : « Empêchée d'insulter une reine trop généreuse, elle répand sa haine sur le fidèle Mas. »

Valet de pique : « Celui qui commande un sermon à la foule doit se tenir près du prêcheur dans la détresse. »

Roi de carreau : « Voyez les citoyens de Londres choisir du cœur et de la voix les membres loyaux qui méritent leur choix. »

Dame de carreau : « L'envie voudrait renier l'Eglise, mais la vérité ne veut pas laisser le démon brûler cet édifice. »

Valet de carreau : « Ici les candidats électeurs insensés adorent celui qu'ils rejetèrent peu de temps avant. »

Roi de trèfle : « Le magasin de sédition serait-il tombé en ruine ? pourrait-on faire quitter ses habitudes au parti ? »

Dame de trèfle : « Quand la foule des rebelles ose attaquer la Couronne, il est juste que les gardes loyaux les chassent. »

Roi de cœur : « Fixée sur un roc, l'Eglise triomphante observe celui qui ne voulut pas que la liberté d'un homme d'église fût perdue. »

Dame de cœur : « Charmés par une voix si douce et si gracieuse, ils parlent les sujets pendant qu'elle parle, la reine. »

4° Toutes les chimères. — Jeu très curieux, illustrant et caricaturant les différents projets nés en l'année 1720, quand un délire de spéculation saisit l'Angleterre, comme il avait, auparavant, saisi la France.

A propos de ce jeu, Macpherson nous apprend que : « Beaucoup des chimères décrites étaient, à vrai dire, dénuées de sens et absurdes, émanant de la partie très ignorante du peuple ; cependant elles eurent un succès très considérable, beaucoup d'argent étant gagné et perdu à cause d'elles. Il y eut un nombre incroyable de transactions, par jour et par heure, argent comptant et à des prix très élevés. »

Le délire était tel qu'une souscription fut lancée pour « une entreprise qui sera révélée en temps opportun ».

Ce jeu comprend cinquante-deux cartes ; à l'angle gauche de chacune est représentée une petite carte ordinaire de 3 centimètres sur 2. En haut et en bas sont des explications concernant la vignette, qui occupe la majeure partie de la carte.

Roi de pique : « Une façon inoffensive de remplir les maisons de commerce. »

Dame de pique : « Enfants illégitimes. »

Valet de pique : « Huile de rave. »

Roi de cœur : « Pêche à la baleine. »

Dame de cœur : « Tabac à priser. »

Valet de cœur : « Sel de l'Ile Sainte. »

Roi de carreau : « Les moulins du Temple. »

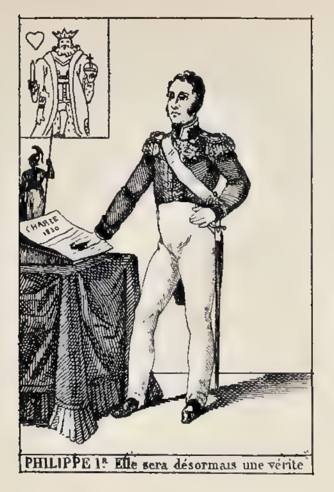
Dame de carreau : « Fournitures de funérailles pour toutes les parties de la Grande-Bretagne. »

Valet de carreau : « Pêche au corail. »

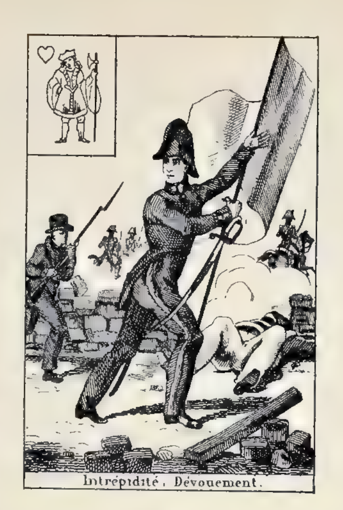
Roi de trèfle : « Toile à voile irlandaise. »

Dame de trèfle : « Prêt d'argent sur un vallon sauvage. »

5° Drôleries. — Jeu de cinquante-deux cartes ; les dessins gracieux sont

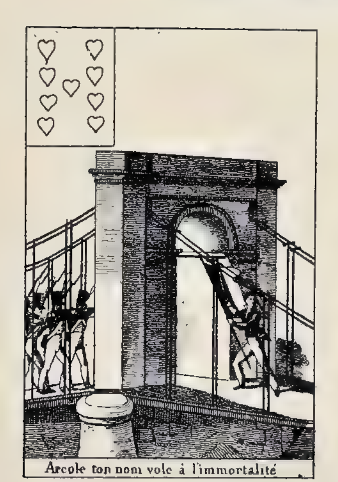




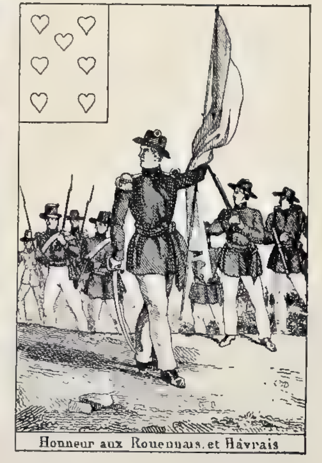












JEU DE LA RÉVOLUTION DE 1830

(COLLECTION G. MARTEAU)

accompagnés de spirituels dictons et d'histoires d'un caractère très varié. D'après les coiffures à la Fontange des femmes, on peut présumer que la date n'est pas postérieure à 1710.

Roi de pique : « Le soleil et le souci, ou une leçon pour le timide. »

Dame de pique : « Le voleur mielleux ou Cupidon et l'abeille. »

Valet de pique : « Mars et Vénus pris dans les filets de Vulcain. »

Ces cartes présentent en haut et à gauche une petite carte ordinaire ayant 3 centimètres sur 2, et à côté un médaillon dans lequel est placée la légende ci-dessus. Le centre de la carte est occupé par une composition en rapport avec le titre.

Roi de pique : Au premier plan est une fleur, tandis qu'au ciel le soleil brille de tout son éclat.

Dame de pique : A gauche se voit une ruche d'abeilles, et à droite une femme demi-nue étendue sous une tonnelle. Au premier plan, Cupidon jette son arc et s'avance vers la femme.

Le dix-huitième siècle a connu également les cartes où la satire est employée au service des passions religieuses. Dans le recueil Kh 33 à la Bibliothèque Nationale, on trouve, en 1720, le singulier jeu portant le titre de : *Nieuwe Constitutie Kaart van's Paussen gewaande onfeilbaarheid gestigt op dolheid en blinheid.* Ce jeu n'est qu'une caricature contre la bulle *Unigenitus ;* toutes les cartes donnent la représentation d'une scène dont le principal acteur est très souvent le pape Grégoire. Les cartes de figures portent la désignation *Heer* pour le roi, *Vrouw* pour la reine et *Knegt* pour le valet. Les séries distinctives sont les cœurs, carreaux, trèfles et piques. Le jeu comprend cinquante-deux cartes, et les points de chacune sont indiqués par un chiffre arabe placé près de la marque. Une légende en hollandais est placée au bas de chaque carte.

Un bien curieux jeu qui trouve ici tout naturellement sa place, est celui qui fut publié vers 1720 lors de la déconfiture du système de Law. On sait que Jean Law de Lauriston, financier fameux né en 1671, vint offrir ses idées au Régent pour venir en aide à la France qui était presque acculée à la banqueroute. Il reçut, en 1716, l'autorisation de fonder une banque particulière avec émission de billets au porteur. Law obtint le privilège du commerce de la Louisiane et forma une Compagnie de commerce sous le nom de Compagnie des Indes occidentales (1718). Tout le monde connaît la fureur avec laquelle le public se jeta sur ces actions, mais à la fin de 1719, plusieurs capitalistes ayant entrepris une campagne de baisse, Law ne put remonter le courant et le 27 mai 1720 il dut quitter le contrôle général. C'est évidemment à la suite de ce désastre financier que fut composé le jeu que nous reproduisons ici et dont de nombreuses éditions furent faites en plusieurs langues et notamment en hollandais et en français. Voici la traduction des distiques qui sont placés en dessous de chacune des vignettes :

Roi de cœur.

J'ai découvert la mine d'actions. Faut la fermer,
Autrement j'aurai pendue au cou toute la cage aux fous.

Roi de carreau.

J'ai des actions à tous les vents
Malgré les plus grands efforts des vitriers.

Roi de trèfle.

Je dois me présenter dans cette posture
Et m'excuser d'abus comme directeur.

Roi de pique.

L'argent entre par pelletées,
Le bruit des mines porte profit.



Heer
Bewindhebber
van
'Na geluk
druk
Ik moet me in dit postuur vertoonen
En mij van wangedrag als Directeur
verschoonen.





















CARTES D'AVRIL OU JEUX DE CARTES DE MOMUS

(D'APRÈS LA DERNIÈRE MODE

PLUS CONNU SOUS LE NOM DE JEU SATIRIQUE CONTRE LE SYSTÈME DE LAW

(COLLECTION HENRY D'ALLEMAGNE)

Dame de cœur.

Quand on a un cœur et une tête comme mon mari,
On distille de l'or d'un chiffon de papier.

Dame de trèfle.

Quoique les actions de mon mari baissent,
La fortune sème des trèfles dans la cour des dames.

Dame de carreau.

Mon action saute comme du verre quoiqu'elle semblât claire.
Mais elle était impure et pas bien carrée.

Dame de pique.

Tout le jeu est distribué,
Nous plantons la pelle à côté.

Valet de cœur.

J'ai du cœur, je suis dur,
J'ai le meilleur atout dans le jeu où tout cède aux fripons.

Valet de trèfle.

Mon étoile de chance ne s'occupe pas si le navire va droit,
Le lot gagnant rend le valet rapidement maître et le maître valet.

Valet de carreau.

Elle ne peut résister aux rayons du soleil
Et ne brillera que sur le char nocturne de Pluton.

Frontispice du jeu.

Carte d'avril ou Jeu de cartes de Momus
d'après la dernière mode.

L'or est caché. Son manteau doit couvrir
Ce que le spectre de Frédéric Hendrick ne doit pas réveiller.

Outre les distiques, il y a assez souvent des inscriptions placées au milieu de la vignette. Dans le roi de cœur on voit ces mots : Jean d'or, par allusion à Law lui-même qui doit être personnifié dans cette figure. Sur le roi de trèfle : Administration de..... après la chance, la peine. — Compte rendu faux comme de coutume. Sur la dame de cœur : Chaudière à actions. Sur la figure suivante : Actions florissantes. Sur la dame de pique : M[me] Quincampoix. Sur le valet de cœur : Valet fripon — action de fripon. Sur le valet de trèfle : J'ôte la livrée et l'esclavage. Sur le valet de carreau : L'on s'échauffe rapidement jusqu'aux cendres. Enfin sur le frontispice du jeu : Lots en or; lots en papier.

On trouve assez fréquemment ce jeu en une grande planche et il fait alors partie de toute une série de caricatures qui furent publiées à cette époque contre le fameux financier. Toutefois il existe, dans la collection de M. G. Marteau, un exemplaire de ce jeu réduit en cartes à jouer : toute la série noire y est imprimée en bleu, tandis que les cartes de cœur et de carreau sont entièrement imprimées avec de l'encre rouge.

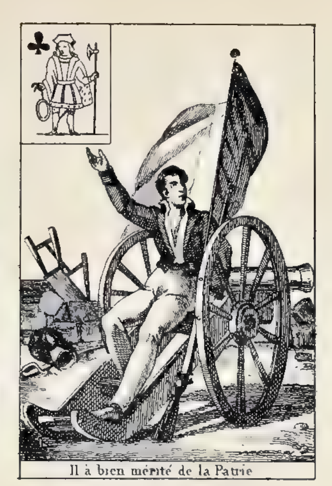
Les jeux de cartes satiriques furent assez nombreux en France dans la première partie du dix-neuvième siècle, mais en raison de leur caractère grotesque nous les étudierons un peu plus loin sous la rubrique de : *cartes à rire*.

II. — **Jeux politiques.**

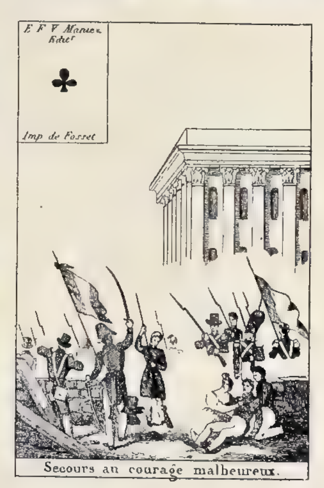
Parmi les jeux politiques, l'un des plus intéressants est évidemment celui de la Révolution de 1830, que nous avons eu la bonne fortune de rencontrer encore dans la collection de M. G. Marteau. Dans ce jeu, les cartes majeures nous donnent la représentation du portrait des principaux personnages ayant joué un rôle marquant dans les événements politiques de cette époque : les points représentent les scènes auxquelles a donné lieu cette Révolution. Les as reproduisent exclusivement des monuments de Paris dont les alentours ont été le théâtre des principaux épisodes révolutionnaires. Le roi de cœur figure Louis-Philippe qui s'appuie sur la charte de 1830; la légende qui accompagne cette vignette est : « Elle sera désormais une vérité. » La reine de cœur est la reine Amélie, qui est qualifiée de « Bonté, Bienfaisance ». Le valet de cœur est un polytechnicien : « Intrépidité, Dévouement ». Le roi de pique est La Fayette, qui tient à la main la cocarde tricolore avec cette devise : « Elle fera le tour du monde. » La dame de pique est

















JEU DE LA RÉVOLUTION DE 1830

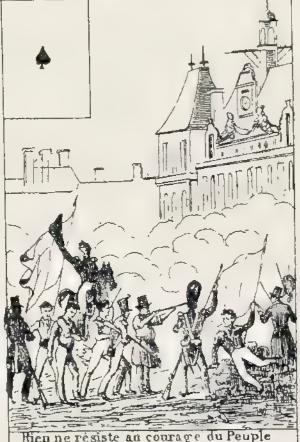
(COLLECTION G. MARTEAU)

Mlle Laurent accompagnée de la légende : « Je venge mon père. » Le valet de pique représente deux soldats se serrant la main : « Liberté, Ordre public. » Le roi de carreau est le duc d'Orléans en artilleur appuyé contre un canon; il est accompagné de cette devise : « Espoir des Français. » La dame de carreau est Mlle d'Orléans : «Candeur, Beauté.» Le valet de carreau figure un mausolée au pied duquel pleurent deux étudiants: «Lallemant, juin 1822. » « Ecole de Droit et de Médecine. » Le roi de trèfle est le financier Laffitte, l'ami du peuple. La dame de trèfle est Justine Mercier, vêtue d'habits masculins et montant la garde près d'un tonneau de poudre : « Courage, Humanité. » Le valet de trèfle est Benoit, assis sur l'affût d'un canon ; il est accompagné de cette légende : « Il a bien mérité de la Patrie. » Outre les scènes de Révolution, les cartes de points présentent des épisodes remarquables, tels que le dix de carreau qui figure la « Courageuse résistance des journalistes refusant de céder devant la force des armes »; le huit de trèfle, qui représente une charmante jeune femme occupée à fondre du plomb pour couler des balles révolutionnaires, etc. Ce jeu est composé de trente-deux cartes.







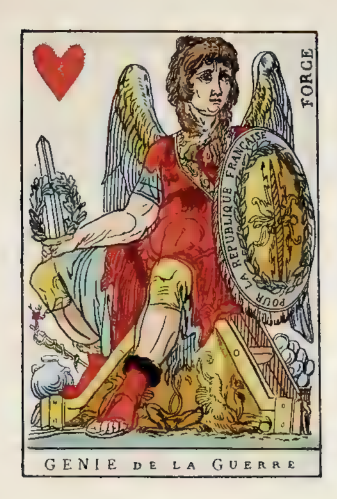


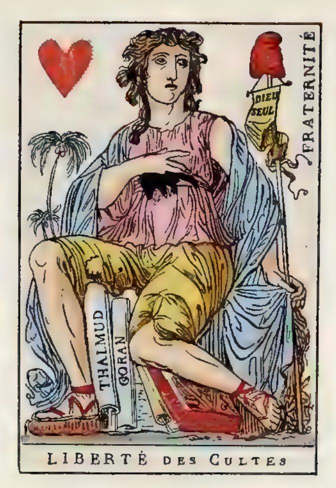
CARTES MAJEURES DE LA SÉRIE DES PIQUES
JEU DE LA RÉVOLUTION DE 1830
(COLLECTION G. MARTEAU)

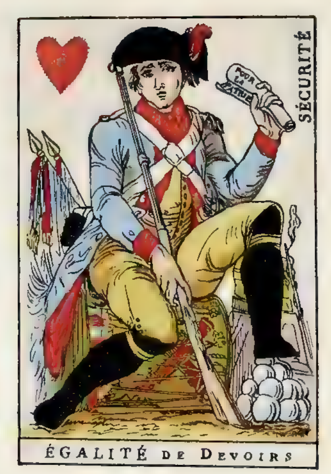


… père. » Le valet de pique … Ordre public. » Le roi de carreau est le duc d'Orléans en artilleur appuyé contre un canon ; il est accompagné de cette devise : Espoir des Français. » La dame de carreau est … d'Orléans : Courage, Beauté. » Le valet de carreau figure un mausolée au pied duquel pleurent deux étudiants : « Lallemand, juin 1822. Ecole de Droit et de Médecine. » Le roi de trèfle est le banquier Laffitte, l'ami du peuple. La dame de trèfle est Justine Mercier, vêtue d'habits masculins et montant la garde près d'un tonneau de poudre : « Courage, Humanité. » Le valet de trèfle est Benoît, assis sur l'affût d'un canon ; il est accompagné de cette légende : … Porte. » Outre les scènes de Révolution, les cartes de … présentent des épisodes re…

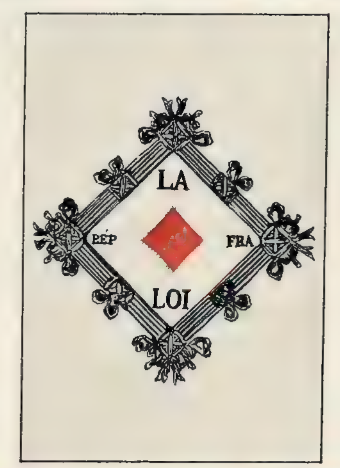
… que le dix de carreau … refusant de céder … représente une charmante … révolution-

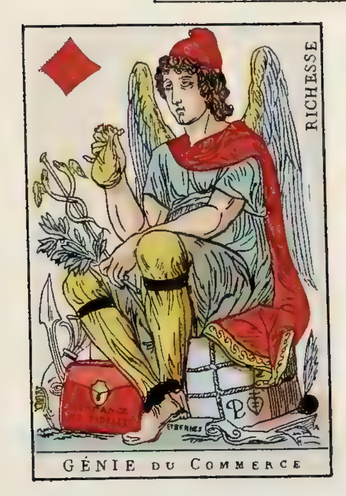


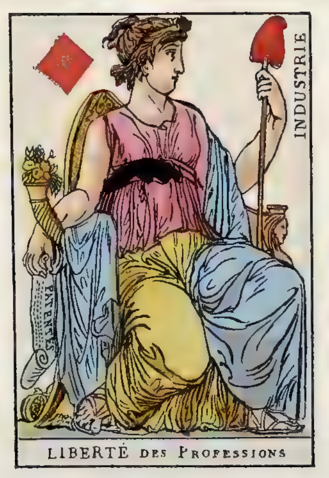














JEU DE CARTES RÉVOLUTIONNAIRES INVENTÉ PAR LE COMTE DE SAINT-SIMON

édité par Jaume et Dugourc en l'an II (1793)

(COLLECTION DE M. S. DERVILLÉ)

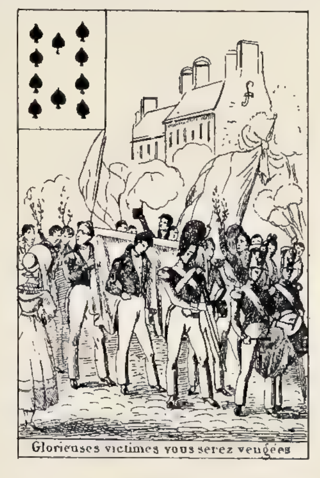
Deux ans plus tard, en 1832, parut le jeu des Barricades, qui est à peu près similaire à celui que nous venons de décrire. Ce jeu, qui appartient aussi à la collection G. Marteau, comprend trente-deux cartes sur chacune desquelles figure une scène rappelant les principaux épisodes de la Révolution qui prononça la déchéance de Charles X et proclama Louis-Philippe le roi constitutionnel des Français.

Les cartes sont entourées d'une bordure verte dans laquelle se trouve inscrite toute une succession de feuilles de laurier rattachées toutes les unes aux autres. Sous chacune des vignettes illustrant la carte se trouve une légende appropriée à la circonstance.

Roi de trèfle : « Les trois pouvoirs. »

Dame de trèfle : la Victoire, accompagnée de cette légende : « La Victoire en chantant nous ouvre la barrière. »

Valet de trèfle, Doctrinaire : « Ne dérangez pas le monde, laissez chacun comme il est. »









CARTES DE POINTS DE LA SÉRIE DES PIQUES
JEU DE LA RÉVOLUTION DE 1830
(COLLECTION G. MARTEAU)

Roi de carreau, 25 Juillet : « Vite, brisons, brisons, morbleu, leurs chartes, brisons-les, morbleu, éteignons les lumières et mettons-y le feu. »

Dame de carreau, la dame indivisible : « Si le despotisme conspire, conspirons la perte des rois. »

Valet de carreau, saint-simoniste : Air de *Diavolo :* « Partageons, mon cher frère, partageons les biens ici-bas. »

Roi de pique, roi déchu : « Partant pour la Syrie. »

Dame de pique, la Sainte-Alliance : « Ils viennent jusque dans vos bras égorger vos fils et vos compagnes... »

Valet de pique, Carliste : « Hélas ! Hélas ! le bien-aimé ne revient pas. »

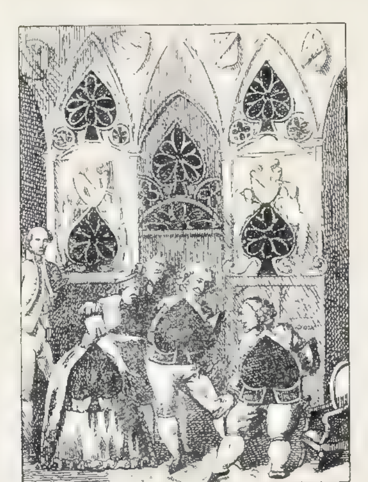
Roi de cœur, roi citoyen : « Veillons au salut de l'Empire, veillons au maintien de nos droits ! »

Dame de cœur, France de Juillet : « Peuple français, peuple de braves, la Liberté ouvre ses bras. »

Valet de cœur, jeunes patriotes : « Liberté ! Liberté ! que tout mortel te rende hommage. »

III. — **Jeux grotesques. — Cartes à rire.**

On a, pour le dix-septième siècle, quelques citations de jeux fantaisistes. Le plus curieux spécimen est assurément celui qui fut publié à Londres, en 1692, sous forme de volume, ainsi que nous l'apprend Don Calmet dans ses mémoires. Ce jeu est intitulé : « De l'art de découper et de trancher à table. » La série des cœurs est consacrée à la viande et celle des trèfles aux poissons; les carreaux sont réservés à la volaille, tandis que les piques représentent les mets préparés. Dans ce jeu, on nous montre le roi de cœur occupé à trancher un magnifique beafsteck, tandis que celui de trèfle a devant lui un énorme hareng. Le roi de carreau s'efforce de découper, dans les règles, un volumineux dindon, tandis que le roi de pique s'exerce sur un pâté de gibier.



HUIT DE PIQUE
DÉNOMMÉ « VISITES DU JOUR DE L'AN »
COLLECTION G. MARTEAU

Au dix-huitième siècle, on ne trouve pas, à proprement parler, de jeux grotesques, car les mœurs avaient alors quelque chose de raffiné qui n'aurait certes pas favorisé l'apparition d'un jeu burlesque.

C'est surtout au dix-neuvième siècle que les compositeurs humoristes donnèrent libre cours à leur imagination dans la publication de ces sortes de jeux. L'idée première vient des pays de langue allemande et particulièrement de Vienne. Il est bon, toutefois, de faire observer que nous avons repris cette invention avec beaucoup de succès, et que nous l'avons exploitée avec toute la verve et tout l'esprit qui caractérisent la nation française.

Un des premiers jeux que l'on puisse citer pour cette époque a été publié par le libraire Cotta, à Tubinge, ville du Wurtemberg. Les cartes majeures représentent des personnages empruntés à la tragédie de Schiller : *Jeanne d'Arc ;* ce sont : pour les cœurs, Charles VII, Isabeau de Bavière et Lahire; pour les trèfles,

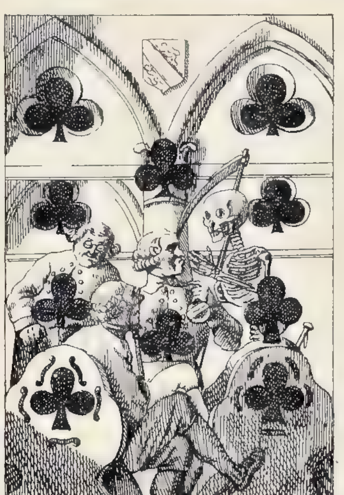








Scène de Figaro.



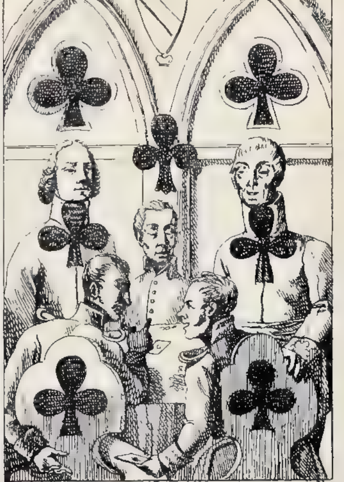
Assemblée de Docteurs



La Danse des Chiens



Scène de Magnétisme



Joueurs

CARTES RÉCRÉATIVES, ÉDITÉES PAR TERQUEM ET MAY, A METZ, 1819

(BIBLIOTHÈQUE NATIONALE ET COLLECTION G. MARTEAU)

René d'Anjou ayant à ses pieds la couronne de Sicile; Louison, sœur de Jeanne d'Arc, et Montgomery; pour les carreaux, Philippe de Bourgogne, Agnès Sorel et Raymond, tandis que pour les piques nous trouvons Talbot mourant, Jeanne d'Arc, et Lionel enlevant l'épée de Jeanne d'Arc.

Dans les cartes de points, ces derniers sont généralement figurés par des jeux d'enfants ou des petites scènes humoristiques.

En 1810, le même éditeur s'inspira de la *Trilogie* de Schiller pour faire un nouveau jeu. Les personnages représentés dans les cartes majeures sont les principaux acteurs de la célèbre pièce, qui comprend : le camp de Wallenstein, les Piccolomini et la mort de Wallenstein.

La même année, Cotta fit encore paraître son *Almanach de cartes* qu'il dédia « à Sa Majesté Louise de Prusse, la mère de ce pays, en mémoire de son profond respect ». Ce jeu forme un petit livre in-24 contenant un jeu complet de cinquante deux cartes, en face de chacune desquelles est imprimée une petite poésie expliquant le sujet représenté. Le roi de cœur est Apollon, la dame Vénus, et le valet, l'Amour; le roi de trèfle est Jupiter, et la dame, Junon; Vulcain est le roi de pique, il a pour reine Minerve et pour valet Mercure; Bacchus est le roi de carreau, Cérès en est la dame et Pâris le valet. Comme dans les jeux précédents, les points sont formés, sur les cartes basses, par des scènes burlesques, des ornements ou des têtes d'expression.



AS DE TRÈFLE
DÉNOMMÉ « UN BANC DU LUXEMBOURG »
(COLLECTION G. MARTEAU)

Nous ne savons si ces cartes obtinrent le succès désiré par les éditeurs, toujours est-il qu'elles furent assez longtemps à s'implanter chez nous.

Le premier jeu que nous avons rencontré dans cet ordre d'idées, en France, est celui qui met en caricature les principaux journaux parisiens et leurs inspirateurs, que nous dénommerons : le « Jeu des Journaux »; il fut édité vers 1819.

L'artiste qui a composé ce jeu est évidemment un libéral. On reconnaît facilement sa manière de penser dans le choix qu'il a fait des personnages destinés à représenter les principaux journaux périodiques ou quotidiens de cette époque.

Le roi de trèfle est le *Journal des Débats;* il est personnifié par son directeur Bertin, qui porte à grand'peine deux énormes sacs remplis de fourrage; sur l'un des deux on lit le mot *Empire* destiné à rappeler que cette publication fut pendant onze ans le journal de l'Empire et reçut des subventions du régime impérial. Le dessinateur paraît, en outre, avec les deux ânes auxquels Bertin porte leur nourriture, rappeler la bienveillance non dissimulée du journal pour la noblesse, figurée par l'âne au grand cordon, et le Clergé, qui se signale par le bonnet éteignoir, symbole des idées rétrogrades qu'on lui reprochait alors. Pour faire en quelques lignes l'historique de ce journal, nous mentionnerons les luttes qu'il



CARTES RÉCRÉATIVES, ÉDITÉES PAR TERQUEM ET MAY, A METZ, EN 1819

(COLLECTION G. MARTEAU)

eut à soutenir contre le parti philosophique au commencement du dix-neuvième siècle; par décret du 18 février 1811, la propriété du journal fut confisquée et réunie au domaine de l'Etat. Le *Journal des Débats* était surtout l'interprète du fait, c'était le journal historique par excellence. Pendant la période des Cent-Jours, du 21 mars au 7 juillet 1815, le journal changea son titre contre celui de *Journal de l'Empire*.

La dame de trèfle est la *Gazette de France;* elle est représentée par une dame âgée qui, armée d'une énorme plume d'oie, s'apprête à rédiger son journal. On peut voir dans ce personnage soit Mme Bolly, qui rédigeait alors dans cette feuille les romans et la littérature légère, ou plutôt encore une douairière du grand siècle par allusion à son origine reculée (1631); l'attribut de ce journal, auquel il doit du reste son nom, est une pie « Gazza »; c'est cet oiseau qui semble dicter à la rédactrice du journal ce qu'elle doit écrire.



SEPT DE TRÈFLE
DÉNOMMÉ « COMÉDIE »
COLLECTION G. MARTEAU

Le valet de trèfle est Clopineau; il est facile de l'identifier et de reconnaître dans ce personnage le fameux Talleyrand avec son pied-bot. Autour de sa tête, et formant une sorte d'auréole, on aperçoit un arc-en-ciel rappelant les nombreuses nuances politiques entre lesquelles il oscilla bien longtemps.

Le roi de cœur est *le Constitutionnel*, journal du commerce, politique et littéraire, qui parut pour la première fois le 2 mai 1819, et exerça une grande influence sur les esprits au commencement de la Restauration, influence qu'il dut à un habile mélange d'idées libérales et de sympathies plus ou moins avancées pour la gloire et les malheurs de l'Empire. Le personnage qui est au centre de la vignette est un guerrier romain qui défend la Charte constitutionnelle, pilier de la royauté, que surmonte une Pallas portant les attributs du pouvoir royal: l'écu et le sceptre fleurdelisé.

La dame de cœur est la *Minerve française*, qui succéda en février 1818 au *Mercure de France;* cette feuille avait à sa tête MM. Aignan, Benjamin Constant, Evariste Dumoulin, Etienne, Jay, E. Jouy, Lacretelle aîné, Tissot. A vrai dire, la *Minerve* fut la véritable Satire Ménippée de la Restauration, elle disparut en 1820 (1). La *Minerve* était un périodique très estimé et d'un libéralisme honnête qui avait pris à tâche de combattre les ultra-royalistes et les fanatiques.

Le valet de cœur est *le Figaro*, mais il n'a aucun rapport avec le périodique qui porte aujourd'hui ce nom puisque ce dernier ne fut créé qu'en 1826. Le barbier espagnol que représente la vignette fait probablement allusion à quelque personnage de cette époque.

Le roi de carreau est le *Moniteur;* il fut fondé le 24 novembre 1789, mais

(1) Hatin, *Bibliographie des journaux*.



[illegible] la dix-neuvième [illegible] contre [illegible]

[illegible] son idée contre celle

[illegible] à rédiger son journal. [illegible] alors [illegible] celle [illegible] encore une douairière du [illegible] Le début de ce journal. [illegible] son nom, est une [illegible] qui semble [illegible] qui [illegible] doit [illegible] il est [illegible] dans ce person- [illegible] avec son [illegible] une sorte d'[illegible] rappelant les [illegible] lesquelles

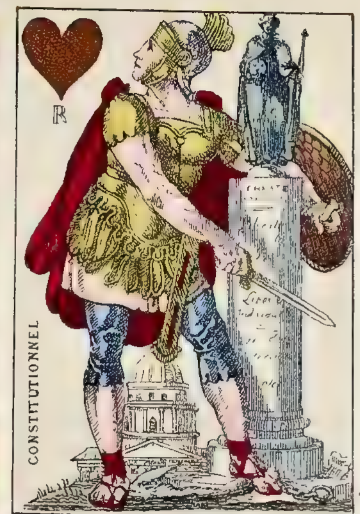
[illegible] *[illegible]*, journal [illegible] littéraire, qui parut [illegible] 1819, et [illegible] esprits au com- [illegible] de la Restauration, influence qui [illegible] les et [illegible] pour la [illegible] Le [illegible] de la vignette est un [illegible] la Charte constitu- [illegible] de [illegible] du pouvoir [illegible]

[illegible] en février 1818 [illegible] MM. [illegible] Benjamin Constant, [illegible] Tissot, [illegible] de [illegible] Restauration, elle disparait [illegible] libérales, la [illegible]

[illegible] avec le [illegible]

[illegible] 2, [illegible] 1789 [illegible]

















PORTRAITS DES ROIS ET DES REINES DU « JEU DE CARTES A RIRE » DES JOURNAUX
édité sous la seconde Restauration
(COLLECTION MARTEAU)

il ne fut revêtu du caractère officiel qu'en nivôse an VIII. Le *Moniteur*, étant un journal du Gouvernement, a dû naturellement varier sa couleur suivant les régimes dont il était l'organe. La vignette le représente sous l'apparence d'une tête de Turc sur laquelle les amateurs viennent frapper tour à tour. Les nombreux drapeaux fichés dans le billot symbolisent peut-être les diverses opinions que cette feuille a dû forcément représenter tour à tour. A l'arrière-plan, la figure du Temps montre que ce journal est insensible à ce grand destructeur.

La dame de carreau c'est le périodique *Les Lettres normandes;* il s'intitulait également : *Petit tableau moral, politique et littéraire, adressé par un Normand devenu Parisien, à plusieurs de ses compatriotes.* Le journal dura trois ans, du 18 septembre 1817 au 4 septembre 1820. Cette feuille ne manquait ni d'esprit ni de malice, esprit et malice entés sur un fond solide de bon sens et de bons principes. La belle Normande nous représente Léon Thiessé, son directeur, envoyant des pichenettes sur le nez des fanatiques, soit qu'ils appartinssent aux ultra-royalistes, soit qu'ils fissent partie du clan clérical. *Les Lettres normandes* furent dénoncées à la tribune nationale pour un article sur la cérémonie expiatoire du 20 janvier, et un arrêt de la Cour d'assises de la Seine ordonna la destruction du numéro qui contenait cet article.



SEPT DE PIQUE
DÉNOMMÉ « SERMON SUR LE JEÛNE »
(COLLECTION G. MARTEAU)

Le valet de carreau est *Don Quichotte,* qui représente son fondateur, M. Esneaux. Ce fut un journal moral et politique, mais qui ne fut pas continué, l'auteur s'étant presque constamment trouvé retenu depuis l'origine de sa publication sur les bancs de la police correctionnelle ou dans les cellules de la Force, 1818.

Le roi de pique est le *Conservateur,* qui parut du mois d'octobre 1818 au mois de mars 1820. Son apparition fut un véritable événement politique, car il était l'organe et le point de ralliement de tout un parti. M. de Chateaubriand ne dédaignait pas d'y collaborer sous la signature de : *Le Conservateur.* L'éditeur recevait les articles de toutes les mains, à condition, toutefois, d'être autorisé à mettre au bas de l'article la signature de l'un des membres marquants du parti. Parmi les rédacteurs, on distinguait de Bonald, Fiévée, Martainville, Saint-Marcellin, etc... Ce journal était considéré comme l'organe des Jésuites, et c'est pour cette raison que la vignette représente un des membres de cette congrégation, marchant avec une torche et une épée à la main pour mettre tout à feu et à sang. Il s'avance à la tête d'une troupe grotesque de ces chevaliers de l'éteignoir, sur lesquels on faisait, à cette époque, de si nombreuses plaisanteries.

La dame de pique est la *Quotidienne;* elle fut fondée en 1795, par Michaud de Fontanes, La Harpe, etc... Supprimée le 18 fructidor an V, elle reparut en 1814 sous le nom de *Feuille du Jour*, mais elle ne reprit son nom primitif

qu'au mois de juillet de l'année suivante. Ses rédacteurs, qui désiraient surtout en faire une affaire financière, se préoccupaient uniquement de flatter les préjugés et les affections de leurs lecteurs. Cette feuille renfermait beaucoup de méchanceté et peu d'esprit; les principes et les opinions qu'on y défendait ne cadraient en aucune manière avec ceux de leurs rédacteurs, qui étaient les premiers à rire des articles qu'ils imprimaient. La vignette représente une vieille aristocrate du dix-huitième siècle, armée de ce fameux éteignoir qu'elle emploie à cacher la Vérité qui fait de vains efforts pour sortir de son puits.

Le valet de pique est *Bazile*, qui ne correspond à aucune des publications périodiques de la Restauration. Le dessinateur a évidemment voulu caricaturer Chateaubriand qu'il a reproduit sous les traits d'un jésuite, et il a donné à son personnage l'attitude chère à l'auteur du *Génie du christianisme*.

A la même époque que le jeu dont nous venons de parler parut le « jeu de cartes à rire de Thalie », qui mit en caricature les principaux théâtres de Paris et leurs premiers rôles.

Le roi de trèfle, qui est consacré au théâtre Feydeau, se trouve caractérisé par le fameux musicien Boïeldieu, qui est assis dans une voiture sur le point de verser, par allusion aux *Voitures versées,* célèbre opéra comique de cette époque. Deux dames, aux costumes assez extravagants, le retiennent par le pan de son vêtement; c'est une allusion à *Ma tante Aurore,* du même auteur. La scène est combinée de façon à rappeler les efforts faits par la direction du théâtre pour empêcher la chute de ce compositeur dont les œuvres avaient obtenu un si grand succès.

La dame de trèfle est la Porte-Saint-Martin. Le personnage qui occupe le centre de la vignette est le meilleur artiste de la maison. On n'ignore pas qu'il se tailla un si beau succès dans *la Pie voleuse* que la dame porte sur sa main gauche. Il est bien évident que le dindon qu'elle flatte de sa main droite et le vieil aristocrate qui lui sert de monture sont des souvenirs de deux de ses rôles dans lesquels elle obtint un si grand succès.

Le valet de trèfle est le Cirque-Olympique; il est caractérisé par la personnalité de Franconi, l'illustre écuyer que l'on surnommait à juste titre l'Homme-centaure. Au second plan, on aperçoit une demoiselle faisant de la voltige sur un cheval, exercice qui était alors fort apprécié du public.

Le roi de pique est l'Odéon, et le personnage qui est figuré au milieu des flammes d'un bûcher est une allusion à l'incendie qui consuma ce théâtre en 1818. Il renaissait de ses cendres en 1819.

La dame de pique est le théâtre de la Gaîté, et les attitudes des personnages sont le reflet des pièces tragiques et comiques qui y étaient jouées. Les principaux succès sont figurés par les attributs des personnages; le *Pied de mouton* que cette dame tient dans sa main gauche rappelle la célèbre féerie du même nom et son accoutrement en général est une allusion à son répertoire de pièces militaires, entre autres aux *Hussards de la Mort* dont elle porte les insignes sur la poitrine.

Le valet de pique est le Vaudeville. C'est une satire commémorant l'insuccès de cette scène dramatique depuis son déplacement et sa nouvelle installation, rue de Chartres. Aucun spectateur ne se présente au guichet, tandis que la foule se porte en masse au nouveau théâtre du Gymnase-Dramatique. L'arlequin qui est au centre n'est autre que le directeur, Désaugier.



CARTES RÉCRÉATIVES, ÉDITÉES PAR TERQUEM ET MAY, A METZ, EN 1819

(COLLECTION G. MARTEAU)

Le roi de cœur est le Théâtre-Français, et le personnage Talma ; il tient à la main un papier où sont écrits ces mots : *Congé de trois mois*. Ce fait se rapporte au fameux congé d'un trimestre dont tous ses contemporains, en général, mais surtout les Parisiens, lui faisaient un grand grief, sous prétexte qu'il abusait de ses vacances pour aller colporter en province les pièces du répertoire de la Comédie-Française, dont les titres se trouvaient inscrits sur les ballots de la diligence qui est figurée au second plan de la composition. Les mots : *Qu'en dis-tu?* qui sortent de la bouche du célèbre acteur sont tirés de la pièce de *Manlius*, qui fut un des plus grands succès d'alors. Talma avait, paraît-il, le don de prononcer ces paroles d'une façon telle qu'un frisson d'épouvante et de terreur parcourait aussitôt toute la salle.

La dame de cœur est le théâtre des Variétés. Les deux personnages placés en avant sont Brunet et Potier, les protagonistes des Variétés pendant les premières années du dix-neuvième siècle. L'acteur Brunet réussissait admirablement les incarnations des jocrisses, des nourrices et des pioupious ; celui qui est à l'arrière-plan montre que Polin, la gloire de nos musics-hall actuels, n'a rien inventé comme genre, ni surtout comme attitude.

Le valet de cœur est le Gymnase ; il est caractérisé par l'un des meilleurs acteurs de la maison, connue alors sous le nom de Théâtre de Madame. Cet acteur, nommé Perlet, était, paraît-il, d'une maigreur invraisemblable.

Le roi de carreau est l'Opéra, symbolisé par le surintendant Papillon de la Ferté. Pour rappeler l'importance du corps de ballet de ce théâtre, on a placé entre les jambes du personnage principal un certain nombre de ballerines liées ensemble par un fil, à la manière des anciennes marionnettes du dix-huitième siècle.

La dame de carreau est l'*Opera-Buffa*, qui était les *Italiens* d'alors. Le personnage du milieu de la vignette est la *prima donna assoluta* qui faisait alors la pluie et le beau temps dans le théâtre et était également l'enfant chérie du public.

Le valet de carreau est l'Ambigu-Comique ; il est personnifié par son fondateur, Audinot, entre les jambes duquel on voit se développer une scène tirée de quelque drame noir fort en honneur à ce moment. Le sujet semble emprunté à quelque légende du Moyen Age, dans laquelle un vaillant chevalier vient arracher quelque belle captive des mains d'un monstre odieux qui la retenait prisonnière (1).

Les cartes de points sont identiques pour ces deux jeux, ce qui indique bien qu'ils sortent de la même maison d'édition. L'as de carreau nous donne la représentation du *Coup de vent;* le deux nous montre un membre de la famille Pourceaugnac ; le trois, les vélocipèdes. L'as de pique est le bouillon pointu; le deux, une porte de la ville; le trois, le jour des Barbes. L'as de cœur est un voltigeur; le deux représente une figure à double face; le trois, Psyché enlevée par le Zéphir, etc.

Dans la collection Hennin, à la Bibliothèque Nationale, on rencontre la plupart de ces cartes à l'état de copies, entre les années 1818 et 1820. Nous pensons que c'est cette époque qu'il convient de leur assigner.

Nous reproduisons ci-contre le jeu des cartes récréatives, qui fut édité en

(1) Nous devons les identifications de ces curieuses cartes à M. Paul d'Estrée, qui nous a si souvent fait profiter des trésors de son érudition à laquelle on ne fait jamais vainement appel.



PORTRAITS DES VALETS DES JEUX DE « CARTES À RIRE » DES THÉATRES ET DES JOURNAUX

[illegible] la pierre de *Moulin*.

[illegible] Les deux personnages placés [illegible] Vosges pendant les pro- [illegible] naturellement [illegible] celui qui est à [illegible] actuels, n'a rien [illegible]

[illegible] l'un des meilleurs [illegible] Marianne, [illegible]

[illegible] Pagalon [illegible]

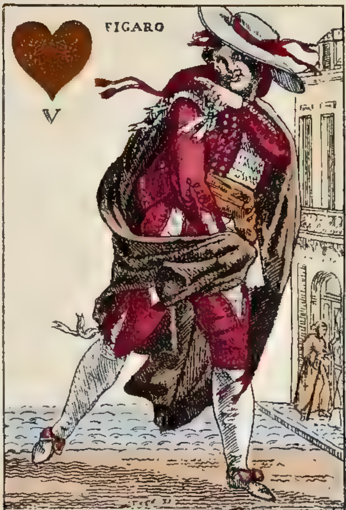
[illegible] d'autres. Le person- [illegible] faisait alors la plume [illegible] du public. [illegible] par son fondu- [illegible] une scène tirée [illegible] une scène em- [illegible] un vaillant chevalier [illegible] un monstre odieux qui la

[illegible] ce qui indique bien [illegible] la représen- [illegible] Pour compagne [illegible] une perle

[illegible] Psyché [illegible] par le Zéphir, etc.

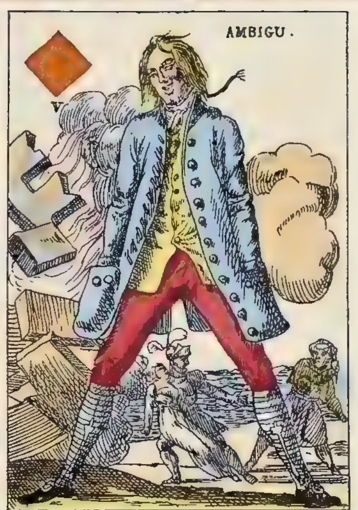
[illegible] les années 1828 et 1829. Nous





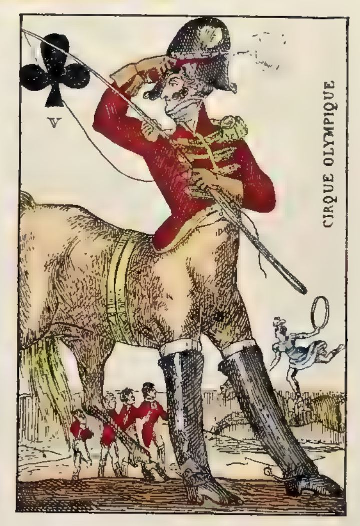












PORTRAITS DES VALETS DES JEUX DE « CARTES A RIRE » DES THÉATRES ET DES JOURNAUX
éditês sous la seconde Restauration
(COLLECTION MARTEAU)

1819 par Terquem et May, de Metz, et c'est très probablement un des premiers jeux de ce genre qui furent fabriqués en France. Le frontispice représente une parade dans un théâtre forain, auprès des Champs-Elysées. Le roi de cœur est l'Amour, et la reine la Volupté ; pour les trèfles, nous trouvons Bacchus ayant pour reine une bacchante ; pour les carreaux, le roi est Comus et la reine Eve, tandis que Plutus est le roi de pique, et la Fortune, la reine.

Dans la collection de M. G. Marteau, nous avons trouvé ce jeu en cartes usagées



LA PARTIE DE CARTES AU CAFE
D'APRÈS BOILLY, XIXe SIÈCLE
(BIBLIOTHÈQUE NATIONALE. — ESTAMPES)

et nous en avons reproduit les spécimens que ce fin collectionneur a su recueillir. Le valet de cœur est un Troubadour suranné ; le valet de trèfle, le Malin ; le valet de carreau, un piqueur d'assiette, et le valet de pique, le Financier.

En 1820, on publia un jeu de piquet grotesque dont la première planche complète mesure 420 millimètres sur 305 et contient vingt-deux cartes, et la seconde, 305 millimètres sur 180, présente les dix autres cartes formant le jeu. Chacune des cartes mesure 60 millimètres sur 90 ; au centre de chacune d'elles est placé un sujet destiné à provoquer l'hilarité des joueurs, tandis que le coin supérieur à droite est occupé par la représentation d'une petite carte au portrait ordinaire. Une légende, composée par une plaisanterie facile, orne chacune des gravures ; c'est ainsi que le roi de cœur, représenté sous les traits d'un homme ventru

assis près d'une table chargée de victuailles et agrémentée de nombreuses bouteilles, est dénommé « Milord Bouf ». La dame de cœur est représentée sous les traits d'une duègne volumineuse entr'ouvrant légèrement sa jupe pour donner passage à une longue théorie de polichinelles et d'arlequins ; cette charmante personne est qualifiée du nom de « Mère Gigogne ». Le valet de cœur est Arlequin ; le roi de pique, M. Diafoirus ; la dame de pique, Mme Bichon ; le valet de pique, Crispin. Le roi de carreau est Don Quichotte ; la dame, Mme Angot, et le valet, Sancho Panza. Le roi de trèfle est le Mondor financier ; la dame, la comtesse d'Escarbagnas, et le valet, Gille.

Quelques années plus tard, vers 1825, les éditeurs Terquem et May, de Metz, dont nous venons de parler il n'y a qu'un instant, firent établir à la lithographie Dupuy, rue des Pécheresses, 7, un jeu de cartes comique composé de cinquante-deux pièces. Les cartes majeures étaient : pour les cœurs, Ulysse, Iphigénie et Mardochée; pour les trèfles, Pyrrhus, Esther et Aréas; pour les carreaux, Agamemnon, Agrippine et Oreste ; pour les piques, Assuérus, Andromaque et Burrhus. Les points des cartes ordinaires sont formés de toute une série de sujets comiques ainsi que de quelques monuments gothiques.



VALET DE TRÈFLE
DU JEU DU COLONEL ATHALIN (GRANDEUR ORIGINALE)

Parmi tous ces jeux de *cartes à rire*, il convient de signaler celui qui fut composé par le colonel Athalin, officier de la Cour de Louis-Philippe. L'auteur a pris le soin de se représenter dans la carte du valet de trèfle, occupé à peindre une planche de cartes à jouer, tandis qu'à ses pieds un jeune enfant examine avec curiosité quelques-unes de ses productions. Au fond de son atelier, sur un chevalet est placée une toile peinte représentant le valet ordinaire de trèfle, Lancelot ; et dans le bluteau qu'il tient suspendu à la main droite est inscrite la signature de l'inventeur du jeu : Louis Athalin. L'artiste représenté au milieu de la vignette n'est autre que l'auteur de ces ingénieuses compositions.

Dans ce curieux jeu, dont nous devons la communication à M. le comte de Rochambeau, les cartes majeures sont : pour les cœurs, Charlemagne, Judith et Arlequin ; pour les trèfles, Alexandre, Cléopâtre et Jacquemin Gringoneur; pour les carreaux, César, Rachel et Hector ; pour les piques, David, Pallas et Hogier.

Chacune de ces cartes représente un des principaux épisodes de la vie du héros dont elle porte le nom ; c'est ainsi que Charlemagne est représenté debout, près d'un meuble gothique sur lequel est placée la couronne impériale qu'il vient de recevoir. Sa main droite tient le glaive, tandis que la gauche dépose sur le meuble un pli cacheté contenant probablement quelque placet de ses nouveaux sujets; David est représenté terrassant dans une lice le géant Goliath, César



CARTES A RIRE

COMPOSÉES PAR LE COLONEL ATHALIN, REPRODUCTION RÉDUITE (ÉPOQUE LOUIS-PHILIPPE)

(COLLECTION DE M. LE COMTE DE ROCHAMBEAU)

reste en extase devant le tombeau du roi de Macédoine; Alexandre est figuré sauvant la vie à son père pendant la bataille qu'il soutenait contre les Triballes.

Judith, superbement parée, porte dans la main droite un glaive, tandis que de la gauche elle saisit par les cheveux la tête d'Holopherne qu'elle vient de trancher. La reine de trèfle, Cléopâtre, étendue sur un divan, porte à son sein l'aspic qui doit lui donner la mort. Rachel se tient aux côtés de son cousin Jacob; ce dernier est à la recherche d'une citerne pour abreuver ses troupeaux. On n'ignore pas en effet qu'il avait été condamné à exercer cette humble fonction pendant quatorze années pour obtenir la main de celle qu'il aimait. La dame de pique, Pallas, est représentée debout, le bras gauche protégé par un bouclier et la poitrine recouverte d'une cotte de mailles : à ses pieds, parmi les branches, est placé un hibou.

Les cartes de points de ce jeu sont traitées dans le goût de celles de Cotta et des Jeux des Journaux. Le huit de carreau, par exemple, nous fait assister à un bal à la Cour; le quatre de cœur nous reproduit l'intérieur d'une maison où de savants personnages étudient un globe terrestre. Les jeux des enfants n'ont pas été oubliés, et le cinq de trèfle est consacré à une partie d'échasses, tandis que le deux de cœur nous dévoile l'intérieur d'une honnête bourgeoise dont la fille est occupée à atteler, à une voiture légère, deux superbes coursiers de carton.

En 1835, on édita à Paris un jeu grotesque complètement différent de ce que nous avons vu jusqu'à présent. Chaque carte, qui mesure environ 60 millimètres de largeur sur 97, offre la vue d'un personnage caricatural, portant sur la poitrine la réduction d'une carte de jeu ordinaire. Les figures majeures ont des aspects assez étranges et figurent : pour les cœurs, Vulcain, Vénus et Don Quichotte; pour les trèfles, Neptune, Amphitrite et M. Pigeon; pour les carreaux, Jupiter, Junon et Sancho; pour les piques, Pluton, Proserpine et un suisse de paroisse. Les cartes de points sont traitées de la même manière que les cartes majeures et présentent aussi un personnage grotesque tenant dans ses bras une des cartes du jeu ordinaire. Le sept de pique est soutenu par Gargantua, le dix de cœur est un habitant du Céleste-Empire, le huit de carreau, un joueur de flûte, etc.

Pour la même date nous avons trouvé dans les cartons de la Bibliothèque Nationale un jeu de cartes formé des différents personnages jouant un rôle plus ou moins important dans la cérémonie du mariage. Le centre de chaque carte est occupé par un personnage de la noce tandis qu'une petite carte de jeu ordinaire, placée dans l'angle supérieur à droite, donne à chacune d'elles sa valeur. Les rois de ce jeu sont constitués par les jeunes mariés, les reines sont les épouses et les valets les notaires. L'irrévérence vis-à-vis de ces officiers ministériels se trouve accentuée par les dénominations qui leur sont données : nous trouvons, en effet, M. Ducontrat, M. Minute, M. Dossier et M. Grapineau. Sur les cartes faisant partie de la série basse, sont dessinés les personnages les plus divers. Alors que les dix et les huit sont consacrés aux invités de la noce, les autres points figurent les personnes attachées au service de la cuisine, de la cave et de la table.

Dans la collection de M. G. Marteau, nous avons découvert un jeu de la Dot complètement différent comme acteurs, mais dont la disposition générale est la même : le centre est toujours occupé par un grand personnage vêtu suivant les modes d'alors, tandis que la petite carte ordinaire de jeu est placée à l'angle supérieur droit. Pour les piques, les cartes majeures sont figurées par

EXPLICATION
DU JEU DE LA DOT.

Ce Jeu est composé de 32 Cartes, dont 16 représentent :

1 Le Marié	9 Le 1er témoin garçon d'honn[r]
2 La Mariée..............	10 Le 2e témoin garçon d'honn[r]
3 Le Père du Marié	11 La Corbeille.............
4 Le Père de la Mariée....	12 La Dot..................
5 La Mère du Marié.......	13 Cousine de province......
6 La Mère de la Mariée....	14 Parente de campagne .....
7 La Sœur de la Mariée....	15 Le Notaire..............
8 La Fille d'honneur	16 Le Curé..................

Les seize autres représentent seize figures qui ont, en outre de leurs titres, celui d'*Importun.*

On bat les cartes comme au jeu de piquet, et on les distribue de manière que chaque joueur en ait le même nombre.

Les *Importuns* ont l'avantage sur les Gens de la Noce, et on les paie suivant la convention établie, soit avec des jetons, soit avec de l'argent.

Celui qui est à la droite de celui qui fait joue le premier; s'il a des *Importuns*, il en jouera; et ceux qui auront des Personnages de la Noce lui paieront le prix convenu, afin qu'il n'y ait point d'empêchement au Mariage.

Les *Importuns* ont l'avantage dans le jeu et enlèvent les autres cartes, et l'*Importun* qui a le plus haut numéro fait la levée. Lorsqu'ils n'y a plus d'*Importuns*, les autres Cartes prennent suivant leur rang.

Celui qui fait le plus de levées gagne la partie et prend ce que chacun des joueurs a déposé à la Corbeille avant de se mettre au jeu.

On a joint des Jetons qui représentent l'argent : les blancs valent *deux*, les bleus *trois*, les rouges *quatre.*

TARIF DE PAIEMENT.

	jetons.		jetons.
1 La Pauvre Vieille	2	9 Le Pauvre..............	2
2 La Bouquetière..........	4	10 Le Violon..............	4
3 La Marchande de Macarons.	2	11 Le Cocher...............	4
4 La Prude................	3	12 Le Rival................	3
5 La Marchande de Modes...	4	13 La Clarinette	4
6 La Coquette.............	3	14 Les Enfans de Chœur.....	2
7 Madame Grondar	2	15 Le Bedeau...............	2
8 Marchande à la Toilette...	4	16 Le Suisse................	3

PROSPECTUS DU JEU DE LA DOT OU JEU DE LA MARIÉE
ÉPOQUE LOUIS-PHILIPPE
(COLLECTION G. MARTEAU)

le curé, la sœur de la mariée et la marchande à la toilette; pour les cœurs, nous trouvons le notaire, la parente de campagne et la marchande de modes; pour les trèfles, c'est le marié, la mariée et le premier témoin, tandis que pour les carreaux nous rencontrons le père de la mariée, la mère de la mariée et le papa du marié. Parmi les autres cartes composant le jeu, nous citerons le neuf de cœur qui symbolise la corbeille; le neuf de carreau, un cousin de province; le sept de trèfle, la dot; le sept de pique, le suisse. Toute la réunion de ces cartes forme le cortège de la noce qu'un certain nombre de curieux regardent passer. Les personnages étrangers à la noce sont qualifiés d'importuns et numérotés de 1 à 16. Suivant les règles du jeu, ces derniers sont dans une notable situation de supériorité vis-à-vis des gens de la noce, et le prospectus accompagnant ce jeu, que nous reproduisons ici, donnera les explications nécessaires à ceux qui seraient tentés de remettre en vogue cet amusement de société.

Dans la collection Hennin, à la date de 1850, on trouve dix-neuf modèles de cartes grotesques qui ont été dessinés à la plume mais n'ont pas été coloriés. Plusieurs de ces cartes portent la signature de M. Coutau et sont datées de 1850-1851. Il existe plusieurs cartes identiques comme points mais variées comme sujet. Le trois de cœur est un grenadier : les points sont formés par le pompon, le visage et l'ouverture de la tunique sur la poitrine. Une autre carte figurant également un trois de cœur nous fait apercevoir un personnage se livrant aux délices de la danse : les points sont formés par le visage et par le croisement des bras et des jambes du danseur. Le quatre de carreau est figuré par les bonnets de police et le siège de deux escrimeurs.

Sous le second Empire, en 1859, on édita un jeu de cartes dans le genre de ceux que nous avons passés en revue au commencement de ce chapitre. Les cartes majeures de la série cœur offrent la représentation de personnages vêtus suivant les modes du temps de François Ier; les sujets de la série de trèfle sont habillés suivant les modes du second Empire; ceux de carreau indiquent l'époque de Louis XIII, et ceux de pique, des seigneurs du temps de Henri II. Le roi de trèfle figure un homme du plus grand monde, en frac, portant au cou la cravate de la Toison d'Or, tandis que sur sa poitrine brille la plaque de la Légion d'honneur. La reine est une dame de la haute société, en grande toilette de soirée, et tenant dans la main droite une superbe gerbe de fleurs tricolores. Le valet est un maître de cérémonie en culotte courte rouge, serrée au genou par une boucle d'or. Ce personnage est vêtu d'une redingote bleu de France, toute garnie de broderies, et il porte des bas blancs.

Pour les points, on remarque tout d'abord le trois de carreau, où est dessinée une baraque foraine sur le fronton de laquelle on lit « Guerre de Crimée »; les points placés sur la toile servant de devanture figurent de petits judas surmontés des glorieux noms de « Alma, Sébastopol et Traktir ». Le dix de trèfle figure des équilibristes dont les bustes et les têtes forment les points. Le quatre de trèfle nous fait assister à un bal d'insectes, etc.

On peut encore faire rentrer dans les jeux de cartes grotesques celui qui fut imprimé par Petit, à Magny (Seine-et-Oise). Il a été édité en 1864 et comprend quatre planches de 376 millimètres sur 300, renfermant chacune 15 cartes de 100 sur 75 millimètres. Dans ce jeu chaque série est placée sur une feuille séparée et coloriée d'une manière différente. Il n'existe pas de marques distinctives, les



PORTRAITS DES ROIS ET DES REINES DU « JEU DE CARTES A RIRE » DES THÉATRES

éditée sous la seconde Restauration

[illegible]

[illegible] toilette; pour les cœurs, nous [illegible] et la [illegible] bande de modes; pour [illegible] tandis que pour les [illegible] le père de [illegible], la [illegible] de la marée et le papa [illegible] les autres cartes [illegible] le jeu, nous citerons le neuf de [illegible] la [illegible] un cousin de province; [illegible] le suisse [illegible] la réunion de ces [illegible] de curieux regardent [illegible] d'importuns et [illegible] Suivant les [illegible] du jeu, ces derniers sont dans une notable [illegible] et le prospectus accom[illegible] [illegible] les explications nécessaires [illegible] de société.

Dans la collection [illegible] de 18[illegible] dix neuf modèles de [illegible] grotesques qui ont [illegible] n'ont pas été coloriées. [illegible] de ces cartes portent la signature [illegible] M. [illegible] et sont datées de [illegible]. Il existe [illegible] cartes [illegible] points mais variées [illegible] Le trois de [illegible] est un [illegible] sont formés par le [illegible] de la [illegible]. Une autre carte [illegible] personnage se livrant [illegible] de la danse [illegible] visage et par le croise[illegible]ment des bras et des jambes [illegible] par les [illegible] de [illegible]

Sous [illegible] jeu [illegible] cartes dans le genre de [illegible] que nous avons passé en revue [illegible] de ce chapitre. Les [illegible] de personnages vête[illegible] la série de trèfle sont [illegible] indiquent l'époque [illegible] XIII [illegible] du [illegible] de Henri II. Le roi de [illegible] au cou la cravate [illegible] de la Légion d'hon[illegible] de toilette de soirée, [illegible] tricolores. Le valet [illegible] au genou par une [illegible] de France, toute [illegible]

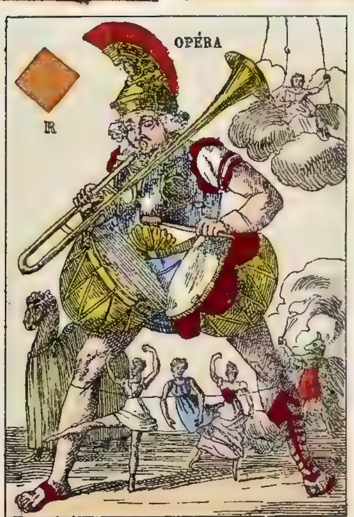
Pour les points [illegible] où est des[illegible] [illegible] de Crimée [illegible] de petits jedas sur[illegible] [illegible] Le dix de trèfle [illegible] les points. Le quatre [illegible] fait assist[illegible]

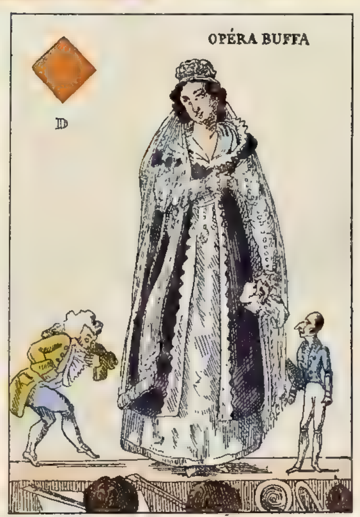
[illegible] jeux [illegible] grotesques celui qui fut [illegible] Petit, à [illegible] en 1804 et comprend [illegible] planches de 376 [illegible] 300 [illegible] chacune 15 cartes de [illegible] sur [illegible] sur une feuille séparée [illegible] marques distinctives, les



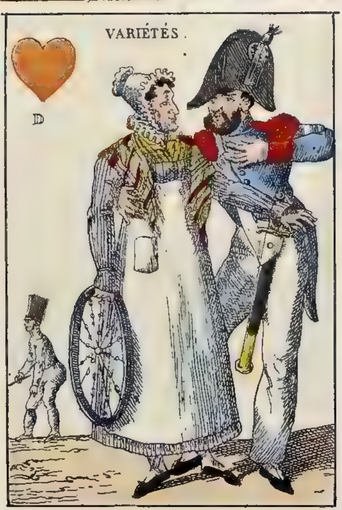














PORTRAITS DES ROIS ET DES REINES DU « JEU DE CARTES A RIRE » DES THÉATRES
édité sous la seconde Restauration
(COLLECTION MARTEAU)

marques employées dans les jeux ordinaires étant remplacées par les couleurs. Chaque série comprend 3 figures et 12 cartes de points.

Série brune : M. le Capitaine de Morricaux est le roi; Mme la Nécessaire de Noirpiotte, la reine, et M. l'Indispensable Négriot, le valet. Les points sont formés par des diablotins dans des attitudes grotesques.

Série rose : M. le Colonel Rougepiot, Mme la Nécessaire la Cantine, et l'Indispensable Tirebottes. Les points sont représentés par des oriflammes.



LA PARTIE DE CARTES DE L'ABBÉ
D'APRÈS LE RECUEIL D'ESTAMPES CONNU SOUS LE NOM DE « DESSUS DE TABATIÈRES », XVIIIe SIÈCLE
(BIBLIOTHÈQUE NATIONALE)

Série bleue : M. le Lieutenant de Bluet, Mme la Nécessaire Céleste de Bluet, et M. l'Indispensable Séraphin Papillon. Les points sont figurés par des papillons butinant sur des fleurs.

Série beige : Sa Majesté Nan Kinn'Kinn, Mme la Nécessaire la Jaunisse, et M. l'Indispensable Jaunisson. Les points sont indiqués par des têtes de Chinois faisant toutes sortes de grimaces grotesques.

Les points de toutes ces cartes sont indiqués non seulement par autant de sujets que doit en présenter la valeur de la carte, mais aussi par des chiffres arabes placés sur chaque carte.

En 1876, on publia à Paris le Jeu des Familles, qui fut édité chez Becquet,

rue des Noyers, 37. Ce jeu comprenait 42 cartes ayant environ 100 millimètres sur 71; il se composait de sept séries figurant une famille : la famille du Ministre, du Général, du Mandarin, du Docteur, de l'Avocat, du Contrebandier et du Voleur. Chaque famille était composée du chef de la famille, de la femme, du fils, de la fille, de la cuisinière et du valet. La manière de jouer à ce jeu ne ressemblait en rien à celle du jeu de cartes ordinaire. Les cartes étant distribuées, il s'agissait pour le joueur de compléter la famille dont le plus grand nombre de membres lui étaient échus au hasard de la distribution. Pour ce faire, il demandait à son voisin une des cartes lui manquant; si celui-ci la possédait, il devait la remettre immédiatement au demandeur, en échange d'une de ses fausses cartes; dans le cas contraire, la parole était donnée à un autre joueur qui opérait de même pour arriver à reconstituer la famille de son choix. Ces cartes sont des caricatures à corps d'homme ou de femme surmonté d'une tête d'oiseau ou d'animal.

La même année, Chevalier, demeurant rue des Quatre-Fils, 4, à Paris, édita le jeu des Chevaliers de l'Etoile. La planche mesure 64 centimètres sur 48 et est composée de 46 cartes ayant environ 63 millimètres sur 94. Dix de ces cartes sont en supplément, car le jeu ne comprend que 36 cartes. Les majeures sont ainsi composées : 4 chevaliers, 4 grandes dames, 4 cavaliers, 4 nains et 4 chevaux. Les autres cartes, au nombre de seize, portent des étoiles et sont les numérales 1, 2, 3, 4. Chaque série a une couleur différente ; ce sont : le rouge, le jaune, le violet et le vert.

En 1880, Monrocq, éditeur-imprimeur, 3, rue Suger, publia une planche de cartes mesurant 450 millimètres sur 600 et contenant 20 cartes à jouer de 11 millimètres sur 75 donnant la représentation de dessins divers ; dans l'angle supérieur de gauche est placée une petite carte de jeu ordinaire indiquant la valeur de chacune d'elles. Le roi de carreau offre la représentation d'un magnifique épagneul; la dame est remplacée par un gros lapin et le valet par un superbe canard. Le dix est un papillon, le neuf une maisonnette suisse, le huit une locomotive, etc. La légende accompagnant ces tableaux est imprimée en plusieurs langues.

DOUZIÈME PARTIE

JEUX DIVERS

I. — Jeux de cartes enfantines.

On ne saurait préciser d'une manière exacte à quelle époque ont été faites les premières cartes d'enfants. Toujours est-il que dans aucune collection nous n'en avons rencontré qui soient bien anciennes. Cependant nous avons trouvé de nombreux spécimens de feuilles de moulages imprimées en bleu qui avaient été découpées pour faire de petits cartons; ces feuilles représentent bien le portrait du dix-septième siècle et le caractère des figures se rapporte beaucoup aux jeux édités sous Louis XIV par les cartiers parisiens.



CARTES ENFANTINES AU PORTRAIT DE PARIS DU XVIIe SIÈCLE

ÉDITÉES PAR J. VEUILLIÉ A LA FIN DU XVIIIe SIÈCLE

(COLLECTION HENRY D'ALLEMAGNE)

Dans ces petits jeux, les points sont agrémentés de fleurs ou d'oiseaux. Les as de pique et de trèfle sont entourés de guirlandes de fleurs, tandis que ceux de carreau et de cœur sont surmontés d'une couronne royale. Les noms des personnages sont également empruntés aux anciennes figures en usage pendant le grand siècle. Pour les cœurs, ce sont Charles et la belle Hélène; pour les carreaux, Sirus Maior, Roxane et Réaut; pour les piques, Ninus, Pompée et Hoger, et enfin pour les trèfles, Jules César et Pallas. Le valet de trèfle ne porte aucun nom, mais il soutient de la main droite un bluteau donnant la représentation d'un



CARTES ENFANTINES AU PORTRAIT DE PARIS, XVIII[e] SIÈCLE
(COLLECTION ÉDOUARD FORESTIÉ, A MONTAUBAN)

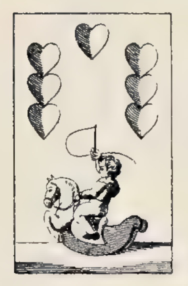
aigle. Les as portent comme inscription les légendes en honneur sous Louis XIII et sous Louis XIV : « Vive la Cour », « Vive le Roi », « Vive la Reine », « Vive M. R. (l'Amour). »

Le nom du fabricant est placé sur le deux de pique : J. Veuillié, F. Nous avons retrouvé son nom aux Archives d'Epinal; sa profession était celle de cartier et imagier et il exerçait son industrie aux environs de 1783.

Nous placerons à la même époque ces cartes au portrait de Paris que nous avons rencontrées dans la collection de M. Edouard Forestié, à Montauban. Elles sortent évidemment de l'atelier d'un imagier populaire, et la croix de Lorraine inscrite sur le bluteau est fort vraisemblablement l'indication du centre de production de ce joli petit jeu. Les initiales P. I. que l'on voit sur le champ du valet de trèfle peuvent parfaitement se rapporter à Jean ou Jean-Baptiste Pellerin, d'Epinal, qui joignait aussi à son commerce de cartes celui de l'imagerie populaire.





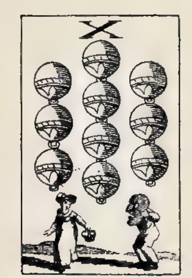



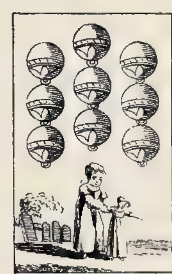
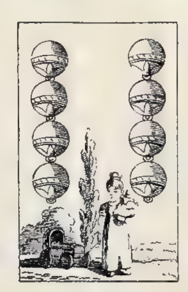












CARTES ENFANTINES AUX ENSEIGNES ALLEMANDES

PUBLIÉES PAR LE COMPTOIR DE L'INDUSTRIE DE LEIPZIG, COMMENCEMENT DU XIXe SIÈCLE

(COLLECTION G. MARTEAU)

Dans ce jeu, les as, comme dans le jeu précédent, sont entourés de couronnes de fleurs et les cartes basses sont ornées, outre les points, de dessins soit de fleurs ou d'oiseaux. On remarquera aussi sur les as les inscriptions en honneur chez les cartiers parisiens du milieu du dix-septième siècle.

CARTES ENFANTINES
ÉDITÉES PAR N. SAURION, SECONDE MOITIÉ DU XVIII[e] SIÈCLE
(BIBLIOTHÈQUE NATIONALE. — ESTAMPES)

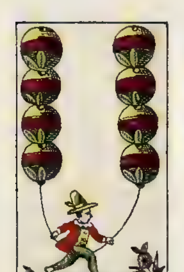
A la Bibliothèque Nationale, on conserve un petit jeu également au portrait de Paris que nous classerons aussi dans la seconde partie du dix-huitième siècle. Dans le bluteau supporté par le valet de trèfle se trouve un petit bonhomme armé d'un arc, tandis que sur le champ de cette carte est placé le nom de l'éditeur, N. Saurion. Les as inscrits au milieu de couronnes de fleurs sont encore agrémentés de légendes qui, mises bout à bout dans l'ordre cœur, carreau, pique et trèfle, proclament les louanges du régime monarchique : « Vive le roi, vive la reine, même l'Amour et la Cour. »

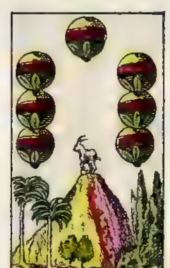
Pour la première partie du dix-neuvième siècle, nous mentionnerons deux jeux à enseignes allemandes qui offrent le plus grand intérêt en raison des sujets représentés. Le premier, qui appartient à la collection de M. Albert Tissandier, a été gravé à Munich, par Joseph Fetscher. Les rois sont diversement interprétés, mais tous portent le sceptre et le manteau royal. Les valets supérieurs et inférieurs symbolisent des hommes de diverses conditions; pour les cœurs, nous voyons un noble et un bourgeois; pour les grelots, un maître d'hôtel et un valet; pour les glands, un fumeur et un buveur; pour les feuilles, un chasseur et un jardinier.

En dehors de la représentation des points, les cartes numérales nous offrent la vue, dans la partie inférieure, de différentes petites scènes amusantes. Sur

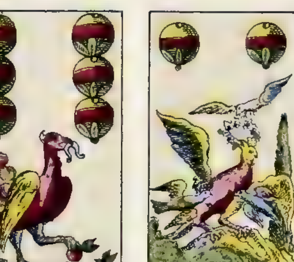








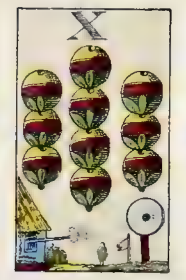


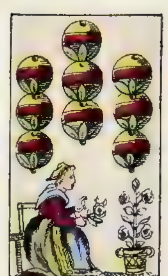




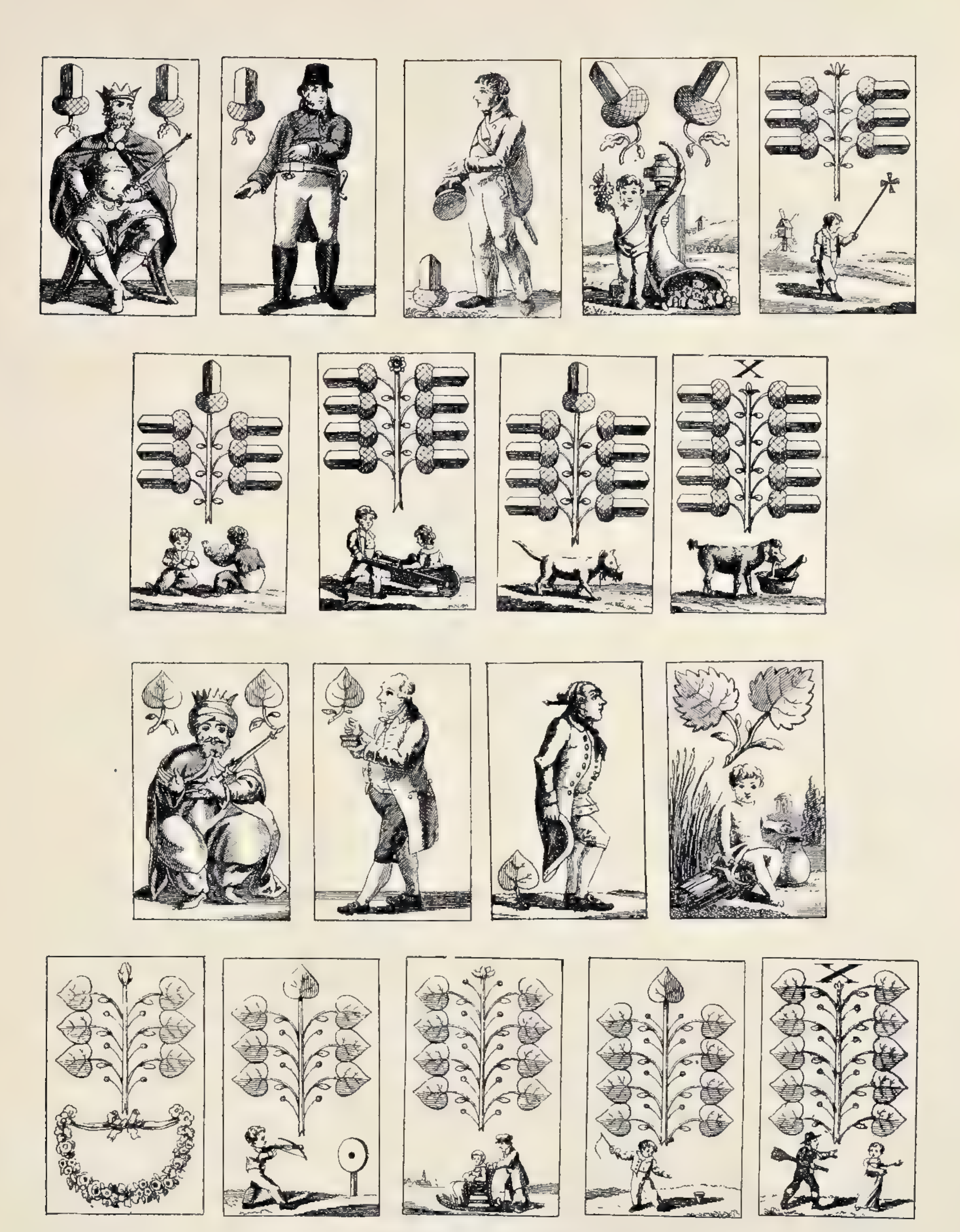








JEU D'ENFANT A ENSEIGNES ALLEMANDES, OFFRANT LA REPRÉSENTATION DE BALLONS
édité à Munich par Joseph Fetscher (XVIIIe siècle)
(COLLECTION ALBERT TISSANDIER)



CARTES ENFANTINES AUX ENSEIGNES ALLEMANDES

PUBLIÉES PAR LE COMPTOIR DE L'INDUSTRIE DE LEIPZIG, COMMENCEMENT DU XIXe SIÈCLE

(COLLECTION G. MARTEAU)

le sept de cœur, on remarque une montgolfière s'élevant dans les airs, tandis que le huit de grelot est un marchand de ballonnets : ce sont ces derniers qui forment les points donnant la valeur à la carte. Sur le huit de gland, on aperçoit un petit garçon dressant son chien à faire l'exercice, tandis que sur le huit de feuilles est placé le roi des animaux.

Le second jeu provient de la riche collection de M. Marteau. Il est traité dans le même goût que le précédent. Les rois sont, toutefois, représentés avec plus de justesse et sont assis sur une sorte de trône, tandis qu'ils tiennent le sceptre dans la main gauche; le roi de feuilles sous les traits du Sultan est accroupi à la manière musulmane. Les valets sont figurés eux aussi par des personnages de diverses conditions : les cœurs, par des soldats; les grelots, par un intendant et un cocher; les glands, par un postillon et un messager; les feuilles, par un bourgeois et un artisan.

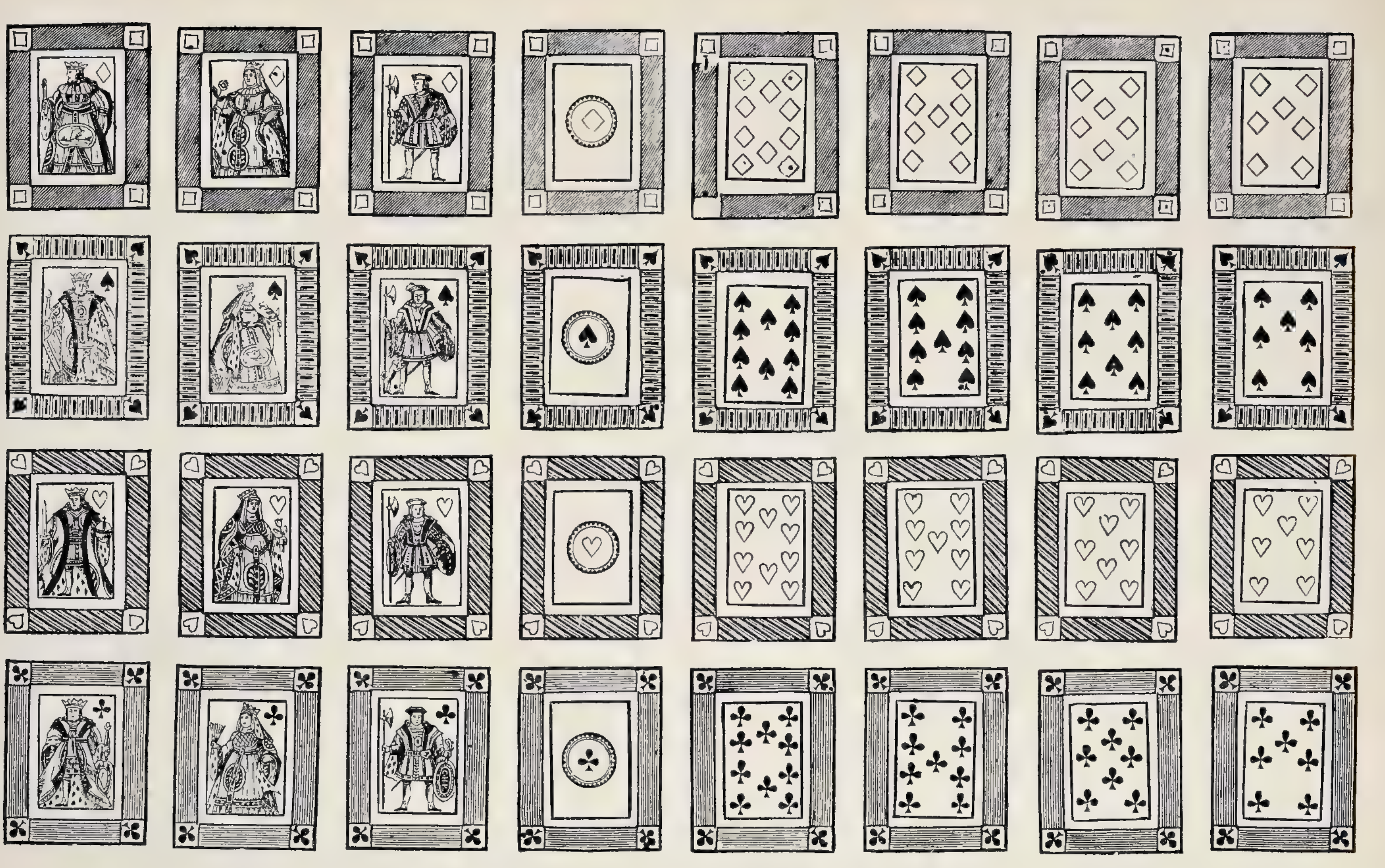


CARTES ENFANTINES
ÉDITÉES A ÉPINAL, COMMENCEMENT DU XIXe SIÈCLE
(COLLECTION HENRY D'ALLEMAGNE)

Les petites scènes placées sous les points sont consacrées, pour la plupart, aux jeux des enfants. Le six de cœur est un petit soldat; le sept, un enfant jouant sur le cheval à bascule; le huit, le jeu du cerceau; le neuf, le cheval-bâton, et le dix, l'équitation sur un bouc. Le six de grelot est un petit garçon jouant au cerf-volant; le sept, un adolescent battant du tambour; le huit, une petite fille promenant sa poupée dans un chariot; le neuf, une autre jeune demoiselle faisant faire à sa poupée ses premiers pas; enfin le dix, le jeu de la mascarade.

Ainsi que nous l'apprend l'inscription placée sur le huit de cœur, ce jeu fut édité par le Comptoir de l'industrie de Leipzig.

Jusqu'en 1810, le commerce de ces cartes d'enfants n'avait pas porté ombrage à la Régie, toujours jalouse cependant de ce qui pouvait faire concurrence à son privilège. Dans toutes les lois, et même dans les circulaires antérieures à cette date, il n'est nullement question des cartes d'étrennes dites jouets d'enfants. L'Administration, dans la circulaire n° 53, nous apprend qu'elle avait cru, jusqu'à ce moment, pouvoir tolérer sans inconvénient la vente et l'usage de ces



CARTES ENFANTINES IMITANT DES CARTES BORDÉES

PUBLIÉES EN 1858 PAR GLÉMAREC, LIBRAIRE ET FABRICANT D'IMAGES, RUE SAINT-JACQUES A PARIS

(BIBLIOTHÈQUE NATIONALE. — ESTAMPES)

cartes. Malheureusement, des cartiers trop ingénieux après l'émission des nouveaux moulages, en 1806, voulurent frauder en imprimant les petites cartes sur du papier d'une dimension plus grande. La Régie, mise au courant de cette tentative illicite, s'empressa d'interdire la fabrication de ces sortes de jeux.

Cette interdiction persista jusqu'en 1821 : ce ne fut que par une décision du Conseil d'Administration du 17 octobre de cette année qu'elle fut levée.

La fabrication de ces cartes fut tolérée sur papier libre, mais sous deux conditions :

1° Que ces cartes n'auraient pas plus de 20 lignes sur 15 (soit 45 millimètres sur 35);

2° Qu'il n'en serait fait usage que comme jouets d'enfants.

En 1872, l'Administration se plaignit que, en présence de la loi nouvelle augmentant les droits, les cartes dites de patience, d'annonce, d'étrennes, etc., étaient utilisées par les joueurs au lieu et place des cartes ordinaires.

Le Ministre des Finances, en présence de cet état de choses, prit une décision, le 12 mars 1872, par laquelle il rapportait la tolérance accordée depuis 1821 et soumettait les cartes d'étrennes ou de fantaisie à l'impôt dans la forme exigée pour les cartes au portrait étranger.

Par une nouvelle décision du 9 décembre 1874, l'interdiction précédemment prononcée était levée, mais seulement en ce qui concernait les cartes jouets d'enfants dont les dimensions n'excédaient pas 50 millimètres sur 36. De plus, ces cartes devaient être fabriquées sur une seule épaisseur de papier. Il était défendu de les coller sur carton, de les lisser ou de les passer au cylindre, ce qui équivalait à une prohibition complète, car dans ces conditions il était impossible d'en faire le moindre usage.

L'interdiction concernant les cartes de fantaisie subsistait également dans toute sa rigueur.

II. — Jeux de cartes par demandes et par réponses.

Ce genre de jeu ne trouve pas facilement place dans une histoire des cartes à jouer proprement dite ; cependant, il est préférable de ne pas laisser passer sous silence ces productions que la plupart des éditeurs ont agrémentées de petites cartes ordinaires.

Le premier jeu de cette sorte que nous ayons rencontré appartient à la période révolutionnaire, et est conservé dans les précieuses collections du Musée Carnavalet. Il comprend trente-deux cartes, qui toutes offrent la même disposition. Ces cartes, à n'en pas douter, sont de fabrication parisienne, car les filigranes que l'on rencontre imprimés sur les vêtements du roi de carreau et de la dame de pique sont les mêmes que ceux qui étaient inscrits sur les moulages émis à Paris en 1790-1792. Chaque carte porte un numéro en chiffres arabes et en chiffres romains, placés chacun dans une petite case réservée à cet effet. Ces numéros commencent par le roi de cœur, et continuent dans la même série; de là, ils passent dans la série trèfle en commençant toujours par le roi. Ils sont également placés en suivant dans les carreaux et finissent à la



[illegible] trop ingénieux après l'émission des [illegible] en imprimant les petites [illegible] La Régie mise au courant [illegible] d'interdire la fabrication de ces sortes [illegible]

[illegible] en 1821 [illegible] par une décision du [illegible] de cette année qu'elle fut levée.

[illegible] sur papier [illegible] mais sous deux [illegible]

[illegible] pas plus de 20 lignes sur 15 [illegible] soit 45 milli- [illegible]

[illegible] l'usage que comme jouets d'enfants.

[illegible] en présence de la loi nouvelle [illegible] cartes dites de [illegible], d'annonce, d'étrennes, etc., [illegible] au lieu et place des cartes ordinaires.

[illegible] en présence de cet état de choses, prit une déci- [illegible] la tolérance accordée depuis 1824 [illegible] dans la forme exigée [illegible]

[illegible] 1874 [illegible] l'interdiction précédem- [illegible] mais seulement en ce qui concernait les cartes [illegible] dimension [illegible] 36 millimètres sur 36. [illegible] être fabriquées sur une seule épaisseur de papier [illegible] sur carton, de les lisser [illegible] les passer au cylindre, [illegible] condamnation complète, car dans ces conditions il était [illegible] usage.

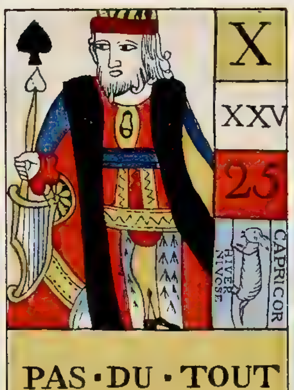
[illegible] les cartes de [illegible] également dans [illegible]

— [illegible] cartes par demandes et par réponses.

[illegible] facilement [illegible] une histoire des cartes [illegible] il est [illegible] ne pas laisser passer [illegible] ont agrémentées de [illegible]

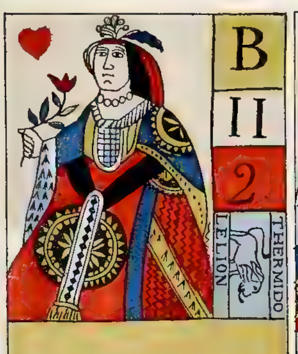
Le premier jeu de [illegible] sorte que nous [illegible] rencontré appartient à la [illegible] collections du Musée [illegible] cartes, qui [illegible] la même disposi- [illegible]. Ces [illegible], sont de fabrication parisienne, car les fili- [illegible] du roi de carreau et de [illegible] dame de pique sont [illegible] ceux qui étaient inscrits sur les mou- [illegible] à Paris en 1790 [illegible]. Chaque carte porte un numéro en chiffres [illegible] et en [illegible] dans une petite case réservée à [illegible] effet. Ces numéros commencent par [illegible] roi de cœur et continuent dans la [illegible] commençant toujours par [illegible] les carreaux et finissent à la



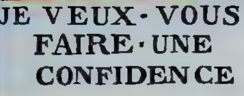










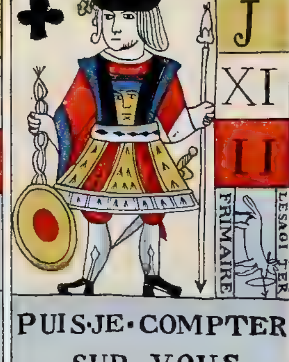














JEU DE CARTES PAR DEMANDES ET RÉPONSES
Epoque révolutionnaire
(MUSÉE CARNAVALET)

dernière carte de la série pique. Au-dessus de ces chiffres se trouve dans une même case une lettre majuscule, tandis qu'au-dessous, une autre case un peu plus vaste est réservée, sur les cartes majeures, à la représentation des douze signes du zodiaque. Sur les cartes de points cet emplacement est occupé par de petits rébus d'une lecture facile.

Sur le champ de la carte, qui occupe environ le quart de sa surface, est placée une légende présentant soit une demande, soit une réponse. Il y a seize cartes de demandes et seize de réponses formant des colloques assez légers.

En 1835, parut un jeu du même genre intitulé : « les Coq-à-l'âne ou Amusements de société ». Les cartes qui le composent sont au nombre de quatre-vingt-dix et mesurent environ 46 millimètres sur 69 ; elles se divisent en cinq séries de dix-huit cartes. Chacune d'elles présente, outre un numéro d'ordre, une légende disposée de telle manière que, lorsque les cartes sont placées en suivant leur ordre numéral, elles forment une phrase burlesque. Ces phrases peuvent être variées à l'infini suivant l'ordre que l'on donne aux cartes en mélangeant les séries entre elles.

En 1836, on publia un autre jeu par demandes et par réponses, mais le nom de l'éditeur ne nous a pas été conservé. La planche formant ce jeu mesure 505 millimètres sur 405 et contient dix-huit cartes de 135 sur 85. Ces cartes représentent une petite scène inscrite dans un cercle de 75 millimètres de diamètre, occupant la base de la carte ; une petite reproduction de carte de jeu ordinaire est placée au-dessus de ce cercle, tandis que de chaque côté sont inscrites les demandes ou les réponses. Les rois et les valets font les demandes, tandis que les dames donnent les réponses.

Roi de carreau : Dans le cercle se trouve représenté un monument au fronton duquel est placé un trophée guerrier ; sur le bord du chemin conduisant à ce temple, est assis un pauvre homme tendant son chapeau aux passants charitables. Légende : « Le mendiant. » Demandes : « Aimez-vous les plaisirs ? » « Comment passez-vous le temps ? »

Dame de carreau : La scène représente une place publique sur laquelle de bons villageois sont occupés à jouer aux quilles. Légende : « Le jeu des quilles. » Réponses : « Doux et paisibles ! » « Entre l'Amour et l'Etude. »

Valet de carreau : Le tireur d'arc. Demandes : « Aimez-vous le spectacle ? » « N'êtes-vous pas gourmand ? »

En 1847, Aubert publia un jeu de cartes par demandes et par réponses contenant trente-deux cartons ayant environ 61 millimètres sur 90 ; chacun d'eux est accompagné, dans l'angle supérieur droit, d'une petite carte de jeu ordinaire mesurant 26 millimètres sur 36. Au centre du carton est gravée une scène quelconque portant en guise de légende soit une demande, soit une réponse ; ainsi le roi de carreau, qui figure un avare comptant son trésor, porte cette question : « Etes-vous riche ? » L'as de cœur, qui nous montre deux jeunes gens prêts à se battre en duel, présente cette demande : « Avez-vous du courage ? » Nous trouvons une réponse appropriée à ces deux questions sur la dame de pique, qui figure une femme entourée par toute sorte de jouets : « Beaucoup. »

III. — **Jeux de domino carte.**

On a beaucoup disserté sur l'origine du jeu de domino, et dans notre volume sur les *Récréations et Passe-temps*, nous avons établi que son invention n'était pas antérieure au dix-huitième siècle. Depuis la publication de cet ouvrage, nous avons eu la bonne fortune de trouver le véritable acte de naissance du domino, sous forme d'une annonce publiée dans le journal *l'Avant-Coureur*, à la date du 1er avril 1762. L'auteur de l'article prophétise longue vie à cette nouvelle invention, et le temps a prouvé que son pronostic était parfaitement juste. Nous reproduisons ici cette curieuse déclaration qui, mieux que toute autre explication, indiquera les transformations que le jeu de domino a subies depuis le moment où il est encore collé sur cartes jusqu'à l'emploi des dés en ivoire qui sont communément en usage à notre époque.

« Voici encore un jeu de société qui, comme la Comète, le Nain jaune et tant d'autres, durera tant qu'il plaira à la fantaisie des joueurs. Ce jeu s'appelle le jeu du domino, nom emprunté du Carnaval pendant lequel il a régné. Il est composé de vingt et une cartes marquées chacune d'un des points des dés du tric trac; l'une beset, l'autre deux et trois, double-deux, terne, quarne, quine, sonnez, etc., ce qui fait vingt et une combinaisons possibles. On joue trois, quatre ou cinq personnes, et l'on prend deux cartes ou à proportion; mais il se joue mieux à quatre et à cinq personnes. Lorsque l'on joue quatre, on donne à chacune cinq cartes, ce qui fait vingt, et la dernière se retourne sur le tapis; à cinq, chacune n'a que quatre cartes, ce qui fait également vingt et la dernière se retourne sur le tapis. Celui qui est le premier en cartes abbat une carte qui doit porter un des nombres de celle qui a été retournée sur le tapis, c'est-à-dire que celui qui a donné les cartes ayant abattu la vingt et unième portant, par exemple, deux et cinq, le premier en carte doit abattre une carte qui porte un de ces nombres; s'il n'en a point, c'est à celui qui est en main après lui à jouer. Celui qui le premier se défait de ses cartes fait payer aux autres autant de jetons qu'il leur reste de points dans la main, et, comme il arrive souvent qu'il en reste à chaque joueur, chacun d'eux paye ses points en jetons, qui restent sur la table comme les bêtes au quadrille et se tirent par le premier qui se défait de toutes ses cartes. Ce jeu se joue en dix tours lorsqu'on est cinq et en douze lorsqu'on est quatre. On peut fixer une queue. Il demande peu d'application, et a cependant une certaine finesse pour attaquer par des nombres sortis où les autres ne puissent pas rentrer facilement. On le joue aussi avec de petites lames d'ivoire qui font le même effet que les cartes et ne salissent pas.

» La boîte complète garnie de vingt et une lames se vend 4 livres 10 sols; on en trouve rue des Arcis, « au Singe Verd », et chez les autres tabletiers de la même rue. »

Nous avons vu, dans l'ouvrage de Lady Schreiber, un jeu de domino-cartes dans lequel les points sont réservés en blanc sur fond noir. A la fin du dix-huitième siècle, on annonçait, dans l'*Almanach sous verre*, un nouveau jeu de domino-cartes très léger pour être mis en poche. Il se vendait chez Denos, libraire, rue Saint-Jacques.

De temps à autre, les éditeurs, se souvenant de l'origine même des dominos, publièrent des jeux de dominos-cartes plus ou moins bien agrémentés. Un des plus curieux est celui qui fut édité par J.-B. Marchand en 1853; la feuille qui contient les vingt-huit cartes destinées au jeu mesure 383 millimètres sur 282. Les cartes de ce jeu sont identiques à celles du jeu de piquet actuel, à cette différence près que, en plus de la vignette habituelle, on a donné la représentation d'un point de domino.



…ÉES GRAVÉES SUR DES DÉS EN OS ANALOGUES AUX DOMINOS
provenance germanique, dix-huitième siècle.



CARTES GRAVÉES SUR DES DÉS EN OS ANALOGUES AUX DOMINOS
provenance germanique, dix-huitième siècle.

(MUSÉE CARNAVALET.)

Le même éditeur publia comme complément de ce jeu de dominos un « domino-banque » comprenant vingt-huit cartes ayant environ 49 millimètres sur 27. Chacune des cartes de ce nouveau jeu est divisée en quatre parties; le centre est occupé par une vignette représentant une petite scène, tandis qu'au bas est inscrite une légende appropriée à cette gravure et c'est sur le côté que se trouvent les points des dominos.

Les Anglais ont également connu le jeu de domino-carte, et voici ce qu'écrit sur ce sujet Lady Schreiber dans son recueil : Ce singulier jeu ressemble beaucoup à un jeu de dominos, mais ne peut avoir été utilisé ainsi à cause de l'absence de certains nombres nécessaires pour ce jeu, tels que le six-blanc, et de l'excès des autres nombres. Il y aurait par exemple douze double-blanc et quatre de chaque point dans les autres nombres. Ces cartes ont en outre l'indication des marques des couleurs pour les cartes.

Les originaux sont élégamment faits en ébène avec une épaisseur de 5/16 de pouce. Les marques des couleurs, les points sont en cuivre jaune, les premiers étant rivés au bois. Les bords sont légèrement biseautés. Les cartes majeures sont indiquées par les initiales K (*king*, roi) Q (*queen*, reine) J (*jack*, valet), montrant ainsi qu'elles furent faites pour l'Angleterre. A quel jeu de cartes pouvait-on jouer avec elles, on ne peut aisément le deviner, car il serait impossible de les tenir dans la main et de les empiler en levées. Pour connaître la valeur de la carte, il est nécessaire d'ajouter les uns aux autres les points des deux extrémités. Les initiales des cartes majeures ont été estampées sans soin; ainsi, pour les piques et les trèfles, les marques des couleurs sont la tête en bas.

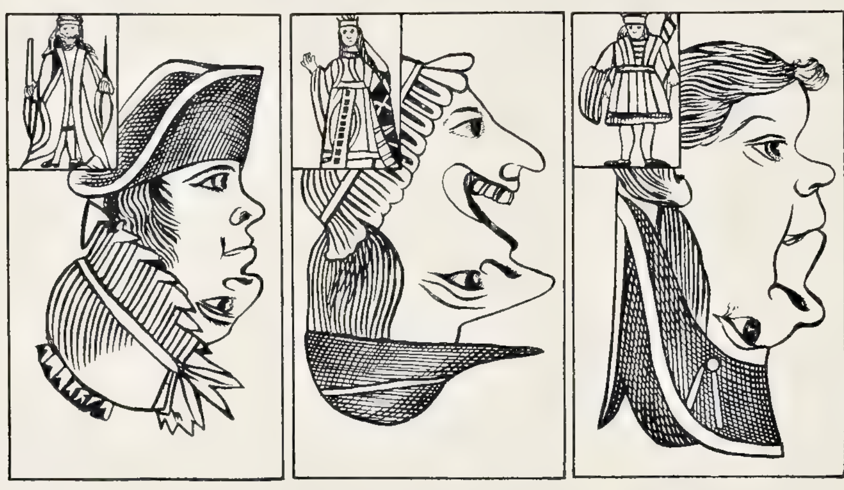
On imagina, à une époque tout à fait contemporaine, de composer des jeux de cartes à plusieurs fins, c'est-à-dire permettant, avec les mêmes petits morceaux de carton, de se livrer à divers amusements fort différents les uns des autres. Cette combinaison, plus ou moins bizarre, était dénommée *le jeu de loto du salon.* On pouvait avec ce jeu, disait le fabricant, jouer indifféremment le piquet, le whist ou le congrès. Le jeu comprenait quatre séries formées de trois cartes majeures et douze cartes numérales chacune, tenant lieu de carton de loto et qui, par leur disposition, représentaient chacune une figure et quatre cartes de points.

IV. — **Jeux de cartes à transformations.**

Dès le dix-huitième siècle, on eut l'idée de faire des cartes à transformation, c'est-à-dire des cartes dans lesquelles le portrait central est coupé en diagonale de façon à former un portrait à deux têtes, mais dans lequel chacun des sujets serait différent. C'est surtout dans la confection des livres magiques que l'on a trouvé l'emploi de ces sortes de jeu : on sait que ces livres sont des recueils de feuillets disposés de telle sorte que, suivant l'endroit de la tranche où l'opérateur pose son pouce, il peut successivement faire apparaître aux yeux de l'assistance des bouquets de fleurs, des soldats, etc. La plupart du temps, les figures reproduites sont accompagnées de légendes destinées à

former un jeu de mots burlesque, tels que : le Père Clus, le Père Turbateur, le Père Oquet, l'Abbé Tise, l'Abbé Quille, etc.

A une époque contemporaine, la maison Grimaud a publié des cartes destinées à l'amusement des enfants, qui sont formées de grosses têtes grotesques, dites *binettes,* combinées de telle façon qu'elles peuvent être regardées indifféremment d'un côté ou d'un autre. Ces cartes sont accompagnées dans l'angle supérieur gauche d'une petite carte du type ordinaire qui donne la plus-value de telle binette sur telle autre.



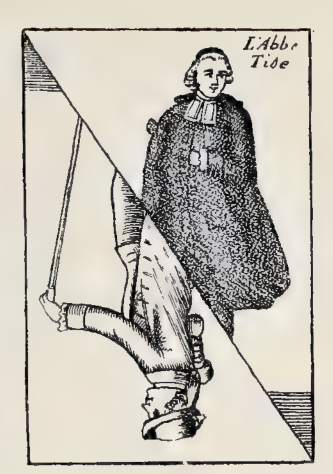
CARTES DU JEU DES BINETTES
PUBLIÉ PAR LA MAISON GRIMAUD A LA FIN DU XIXe SIÈCLE
(COLLECTION G. MARTEAU)

V. — Le jeu du Triolet et le jeu du Nain jaune.

Le jeu du Triolet semble avoir été connu à la fin du dix-huitième siècle, ainsi que le montre la gravure que nous reproduisons plus loin. Il tire son nom du nombre des joueurs qui y participent et qui ne devait pas être supérieur à trois. Il devait être analogue au jeu de tritrille, qui est une variante du médiateur solitaire. On peut faire rentrer dans la même catégorie le jeu du Nain jaune ou jeu du Lindor. Il était connu dès la fin du dix-huitième siècle, puisque, dans l'*Encyclopédie méthodique* de Diderot et d'Alembert, il est classé au nombre des jeux de société. L'auteur donne peu de renseignements sur son sujet, mais il semble qu'à cette époque c'était déjà un jeu fort connu, et considéré même comme étant passé de mode. Dans le dialogue figuré que l'auteur a employé pour présenter au public les différentes formes de jeu en usage à cette époque, nous trouvons ce renseignement : « Ne joue-t-on pas avec des cartes au Nain
















CARTES A TRANSFORMATIONS

EMPLOYÉES DANS LES LIVRES DE MAGIE BLANCHE A LA FIN DU XVIII[e] SIÈCLE

(D'APRÈS LE RECUEIL DE LADY SCHREIBER)

jaune? — Si, même ce jeu ressemble beaucoup à la comète; tout le monde connaît la comète, il faut un tableau pour jouer au Nain jaune. — Je crois qu'il y en a un ici. — J'ai vérifié dans tous les coins et j'en ai trouvé un vieux; d'ailleurs, si on ne le retrouvait pas, il est bien aisé d'en faire un. »

Les noms donnés aux différentes figures sont les mêmes que ceux des cartes actuelles; au pied des cartes on trouve inscrits divers noms d'éditeurs qui ne sont pas des inconnus pour nous, tels que Delâtre, Mandrou, Bonnardin, Ybert, G. Lebrun et, en dessous de ces noms, on lit la mention de : Généralité de Paris.

En 1828, dans le *Manuel des jeux de calcul*, de M. Lebrun, nous trouvons l'exposé de ce jeu, ainsi que la manière dont il devait être pratiqué :

« Il faut, pour jouer à ce jeu, une sorte de tableau représentant dans le milieu un nain de couleur jaune, tenant à la main un sept de carreau; aux quatre coins du tableau, on voit quatre cartes figurées; en haut et à droite du nain est la dame de pique, et, à la gauche, le roi de cœur; en bas du tableau, à gauche, se voit le valet de trèfle, et à droite le dix de carreau. Si on n'avait pas ce tableau, on pourrait y suppléer en attachant sur le tapis en carré, au milieu de la table, une figure de nain et les cartes ci-dessus nommées. »

Il existe de nombreux tableaux du jeu du Nain jaune, et nous citerons un double tableau du dix-huitième siècle, qui porte des devises et des proverbes formant l'explication des vignettes; toutefois, on remarque qu'à cette époque le carré central ne porte pas encore l'emblème du sept de carreau. Sur l'un des tableaux, on voit la diligence embourbée, et sur l'autre le marché de Lonjumeau.

Un autre tableau de Nain jaune a été édité par Mandrou, qui avait pour enseigne le « Roi de Siam », et habitait rue de l'Arbre-Sec; il exerçait son commerce entre les années 1754 et 1796. Au centre de ce tableau est un personnage revêtu du costume de la Folie, agitant d'une main un hochet, tandis que de l'autre il présente le bienheureux sept de carreau.

Un peu plus tard, on a fait des tableaux de Nain jaune où le roi de cœur est figuré sous les traits d'un empereur romain, tandis que la dame de pique porte le costume d'une reine au manteau fleurdelisé.

Sous la Restauration, les tableaux du jeu du Lindor représentèrent les modes et les costumes contemporains. On y voit un salon de famille éclairé par une lampe à huile, et, au milieu, un personnage grotesque portant le sept de carreau. Les figures qui accompagnent cette vignette sont encore à une seule tête, mais le type du roi de cœur est tout à fait conforme au portrait français qui fut adopté par le gouvernement.

A la Bibliothèque Nationale, on trouve dans les collections de cartes à jouer plusieurs modèles de ce genre de tableaux; citons d'abord le jeu du Nain jaune publié en 1841 chez Ulysse et Cie, rue Saint-Jacques, 66; au centre du tableau a été placé un jeune garçon dansant et brandissant au-dessus de sa tête le sept de carreau.

Les mêmes éditeurs firent paraître la même année une variante de ce tableau, qui ne diffère du présent que par le motif central.

En 1846, Fournier, rue Saint-Jacques, 31, édita un tableau de jeu du Nain jaune dont le centre est occupé par le seigneur Tom Pouce, tenant à la main le sept de carreau, tandis qu'au fond se trouve un superbe carrosse attelé de quatre

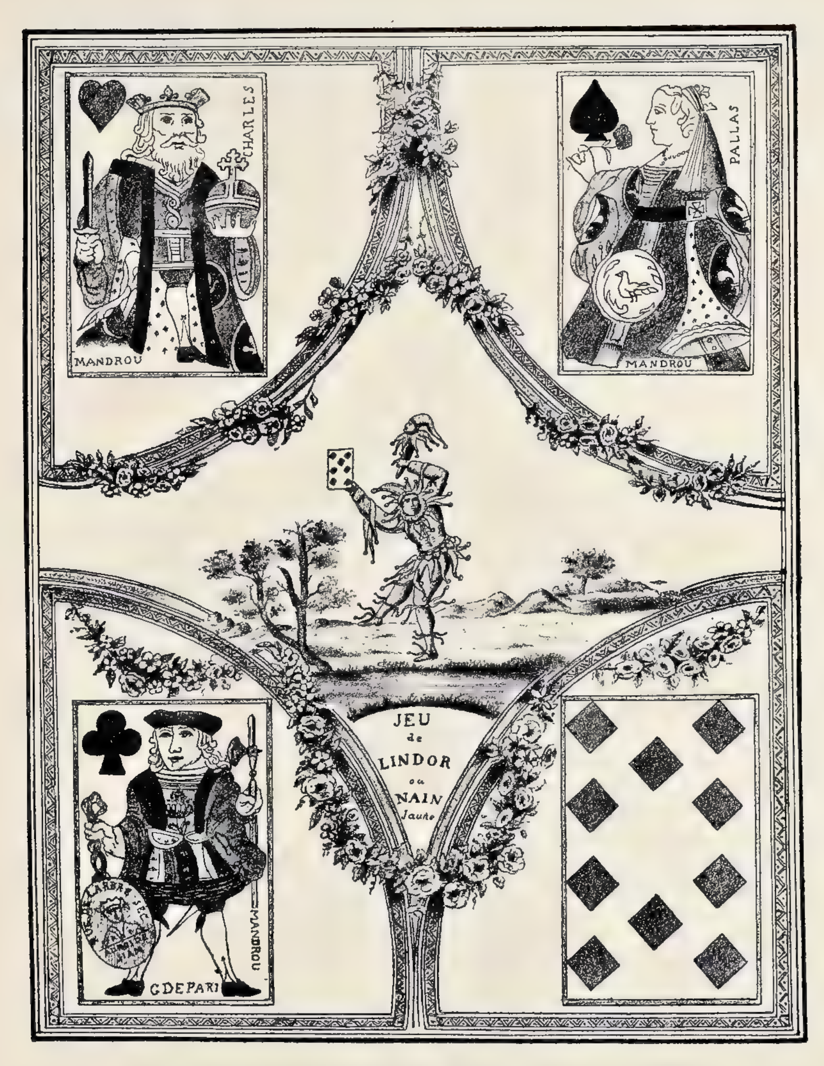


TABLEAU DU JEU DE LINDOR OU NAIN JAUNE, FIN DU XVIIIe SIÈCLE
(COLLECTION HENRY D'ALLEMAGNE)

chevaux, sur le siège de derrière duquel sont placés deux valets de pied couverts d'habits brodés.

En 1864, nous trouvons le jeu du Nain jaune lorrain, de la lithographie de L. Christophe, à Nancy. Il mesure 0m,40 sur 0m,315. Comme c'est un jeu national, les sujets sont empruntés à l'histoire du pays; le roi de cœur est représenté sous les traits de Stanislas, duc de Lorraine; la dame de pique est Catherine Opalinska, reine de Pologne en 1747; le valet de trèfle représente un Lorrain, et le dix de carreau figure un hussard tenant dans son bras le dix de carreau. Le centre du tableau est occupé par un losange où est figuré un sabot d'où semble sortir un seigneur armé d'une longue épée.

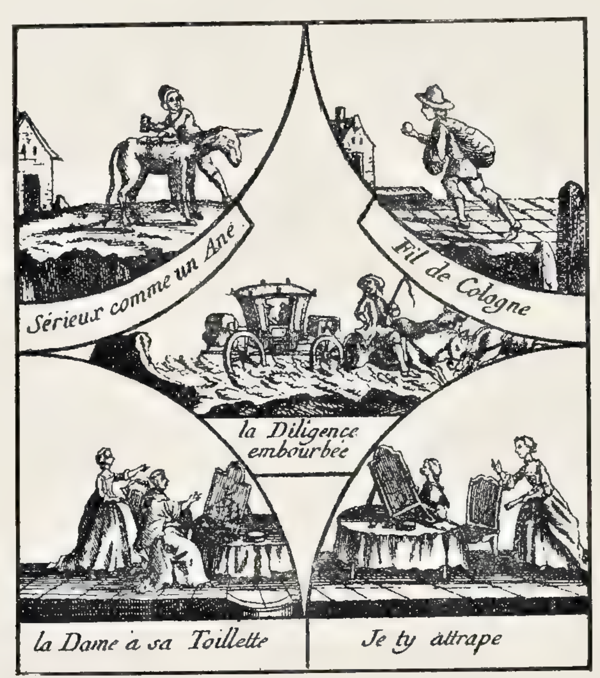


TABLEAU DU JEU DE TRIOLET POUR LES CŒURS ET LES CARREAUX, XVIIIe SIÈCLE

(COLLECTION HENRY D'ALLEMAGNE)

CHAPITRE II

LÉGISLATION, FABRICATION ET VENTE DES JEUX DE CARTES

Ordonnances et Règlements concernant l'imposition, la fabrication et la vente des cartes à jouer. — I. Premières impositions mises sur les jeux au seizième siècle. — II. Le droit sur les cartes au début du dix-septième siècle. Franchise accordée à l'exportation. — III. Cession à un fermier du droit à percevoir sur les jeux de cartes. — IV. Aliénation du droit au profit des engagistes. — V. Don gratuit de la ferme des cartes dans les villes où aucun bureau n'était encore établi. — VI. Cession, à titre de dotation, du droit sur les cartes à l'Hôpital général de Paris. — VII. Centralisation des cartiers parisiens à l'Hôtel de Nemours. — VIII. Mesures prises par les Directeurs de l'Hôpital général pour combattre la fraude. — IX. Embarras de l'Hôpital général dans sa gestion. Surséance du droit sur les cartes. — X. Projets de restauration du droit sur les cartes en 1675, 1684 et 1692. — XI. Rétablissement de l'impôt sur les cartes en 1701. — XII. Adjudication des sous-baux de la ferme des cartes. — XIII. Surséance de l'impôt sur les cartes en 1719; son rétablissement en 1745. — XIV. Rattachement de cet impôt à la régie générale. — XV. La ferme sur les cartes remise en dotation à l'Ecole royale militaire. — XVI. Réglementation de la fabrication des cartes. — XVII. Modération de l'impôt sur les jeux destinés à l'exportation. — XVIII. Importance du revenu de l'impôt sur les cartes. Dépenses nécessitées par la Régie. — XIX. Fixation des villes admises à donner asile aux cartiers. — XX. Suppression du privilège de l'Ecole militaire. — XXI. Suppression du droit par l'Assemblée nationale; son rétablissement en l'an VI. — XXII. Réglementation de la fabrication des cartes par le Directoire. — XXIII. Le droit sur les cartes sous l'Empire. — XXIV. Réglementation des droits sous la Restauration. — XXV. Le droit sur les cartes sous le second Empire et sous la troisième République. — XXVI. Droits sur les cartes étrangères, au dix-neuvième siècle.

Réglementation de l'emploi des enveloppes de jeu. — I. Les enveloppes sont établies par le fermier du droit au seizième siècle. — II. Liberté laissée aux cartiers de graver les enveloppes de leurs jeux. — III. Obligation pour les cartiers de déposer les moules d'enveloppes au bureau de la Régie. — IV. Le fermier imprime les enveloppes sur des moules qu'il fait graver. — V. Liberté définitive accordée aux cartiers pour la gravure et l'impression des enveloppes de jeux. — VI. Description de quelques spécimens d'enveloppes du dix-septième siècle. — VII. Enveloppes de cartes du dix-huitième siècle. — VIII. Enveloppe du jeu révolutionnaire de Saint-Simon. — IX. Les enveloppes de jeu au dix-neuvième siècle.

Des marques ou filigranes imprimés sur les cartes ou sur les enveloppes pour combattre la fraude. — I. Cachets et bandes de contrôle au dix-septième siècle. — II. Légendes et marques disposées sur les cartes de 1701 à 1719. — III. Filigranes imprimés sur trois figures de chaque jeu. — IV. Adoption définitive de la bande de contrôle. — V. L'as de trèfle est assujetti à une marque particulière.

Contrefaçon des jeux de cartes. — I. Diverses manières employées pour frauder les concessionnaires du droit. — II. Répression exercée contre les fraudeurs. — III. Découverte d'une fausse fabrique de cartes près de Melun. — IV. Histoire d'un fraudeur incorrigible. — V. Répression exercée contre les fabricants contrefacteurs des cachets de la Régie. — VI. De la répartition des amendes et des prises. — VII. Mesures prises contre les fraudeurs au dix-neuvième siècle.

Les jeux de cartes et la gravure sur bois. — I. Origine de la gravure sur bois. — II. Quelques anciens bois et spécimens de cartes gravés au quinzième siècle. — III. Réglementation de l'emploi des moules de cartes aux seizième et dix-septième siècles. — IV. Etablissement officiel des patrons régionaux au dix-huitième siècle. — V. Emploi des moules en cuivre pour l'impression des cartes. — VI. Adoption de moulages officiels par le Gouvernement au dix-neuvième siècle.

De la fabrication des cartes à jouer. — I. Diverses matières employées à la confection des cartes. — II. Les diverses fabriques de papier cartier en France. — III. Obligation pour les cartiers de s'approvisionner de papier au bureau de la Régie. — IV. Fabriques établissant le papier filigrané de la Régie. — V. Fixation du prix du papier filigrané. — VI. De la manière d'établir un filigrane dans la pâte du papier. — VII. Etablissement de manufactures spéciales de papier filigrané. — VIII. Réglementation de l'emploi et de la vente du papier filigrané au dix-neuvième siècle. — IX. Dimensions données aux cartes. — X. Opérations successives nécessaires pour la confection des jeux. — XI. Prix de vente des jeux en 1769. — XII. Fabrication des cartes au dix-neuvième siècle. — XIII. Cartes à jouer françaises au point de vue fiscal. — XIV. Production des jeux en France en 1901 et 1902. — XV. Liste des cartiers français en 1904. — XVI. Fabriques de cartes à jouer à l'étranger en 1904.



VIGNETTE MORALISATRICE CONTRE LA PASSION DU JEU, XVIIe SIÈCLE

(COLLECTION HENRY D'ALLEMAGNE)

PREMIÈRE PARTIE

ORDONNANCES ET RÈGLEMENTS CONCERNANT L'IMPOSITION, LA FABRICATION ET LA VENTE DES CARTES A JOUER

I. — Premières impositions mises sur les jeux au seizième siècle.

Pendant tout le quinzième siècle et la plus grande partie du seizième, les cartes demeurèrent franches de tous droits. Dans l'Edit de février 1577, réglant les traites domaniales, il n'est pas encore fait mention des cartes à jouer parmi les produits manufacturés qui étaient taxés. Mais cette omission devait être bientôt relevée, puisque quatre années plus tard le roi, par ses lettres patentes du 21 janvier 1581, ordonnait l'imposition des jeux sortant du royaume :

« Ordonne qu'il ne sera transporté hors de nostre dit royaume aucune sorte de papier, cartes et tarots ny drappeau à les faire, sinon en payant pour nostre droit de vente... pour chacune quesse de cartes et tarots de quelque sorte et façon qu'ils soient, pesant deux cens de poids de marc, un escu sol et de celles qui peseront plus ou moins à l'équipolent. »

Ce n'est que par la déclaration du 22 mai 1583 que toutes les cartes furent imposées à l'intérieur « d'un sous parisis sur chaque paire de cartes, deux sous par jeu de tarot ». Par cette même ordonnance, suppression était faite des droits de sortie.

Dans le préambule de cet édit, nous extrayons le passage suivant, sorte de réquisitoire contre les jeux en usage :

« Les jeux de cartes, tarots, dèz... au lieu de servir au plaisir et récréation selon l'intention de ceux qui les ont inventés, ne servent à présent que de dommages et font scandale public, étant jeux de hasard sujets à toutes sortes de piperies, fraudes et déceptions, et partant grandes dépenses, querelles, blasphèmes, meurtres, débauches, ruines et perditions de famille et de ceux qui en font profession ordinaire mêmement la jeunesse qui y consomme tous ses moyens et ses biens de la perte desquels s'ensuit une mauvaise et scandaleuse vie au grand préjudice du public, ce qui procède de ce qu'aucuns tiennent banque et maison ouverte à tous jeux, pour tirer commodité des dites piperies à tous jours et heures, singulièrement les fêtes et dimanches au lieu de vaquer au service de Dieu. »

Pour que le droit imposé puisse être exactement levé et aussi pour faire cesser les abus qui pourraient se commettre dans la fabrication, le roi avait pris des dispositions assez sévères :

« Enjoint expressément à tous façonneurs et ouvriers des dites cartes, tarots et dèz, d'apporter et mettre par divers le receveur, commis ou fermier pour la perception du dit droit et imposition dedans huit jours après la publication de cesdites présentes lettres, tous et chacun les moules sur lesquels ils ont accoutumé d'imprimer et graver leurs marques et armoiries sur les couvertures d'icelles cartes et tarots, pour être rompus et lacérés et après en être fait d'autres sous nos armoiries ou autres que nos dits commis et receveurs verront à propos, à la charge préalablement et avant de rompre les moules rembourser et payer lesdits ouvriers et façonneurs du prix légitime valeur d'iceux de gré à gré et selon l'arbitrage de gens à ce connaissants. »

Les receveurs et commis devaient fournir aux fabricants « toutes les couvertures pour couvrir et empaqueter les cartes, tarots et dés moyennant le paiement des dits droits ».

Les fraudes et infractions étaient punies de la confiscation des jeux, d'une peine corporelle et d'une amende arbitraire.

Ainsi que l'on peut facilement l'imaginer, les cartiers ne manquèrent pas de protester contre cette atteinte portée à leurs droits. Les Lyonnais refusèrent de se soumettre aux exigences royales et en cela furent protégés par un arrêt du Parlement de Lyon refusant l'enregistrement de l'Edit qui, disait-il, « causerait la ruine des artisans de la ville en ce que leur commerce était considérable ». Devant cet état de choses, une surséance du droit fut prononcée en 1586 en faveur des cartiers lyonnais.

La ville de Rouen, malgré les protestations de son Parlement, fut moins heureuse que sa rivale, et ce n'est que moyennant le paiement d'une somme de 12000 écus qu'elle obtint la même année la suppression du droit en faveur de ses industriels.

Néanmoins, le droit ne fut pas perçu longtemps après cette date, car les guerres continuelles entre huguenots et ligueurs et le peu d'autorité qu'avait le roi Henri III dans son royaume empêchèrent la levée de cette imposition.

II. — **Le droit sur les cartes au début du dix-septième siècle. Franchise accordée à l'exportation.**

Au mois de janvier 1605, de pressants besoins d'argent se faisant sentir, Henri IV prit le parti de renouveler l'Ordonnance de son prédécesseur qui imposait les cartes à jouer de quinze deniers par jeu et les jeux de tarots de deux sous six deniers, « denrées qui, dit-il, ne sont qu'instrument de débauche ». Dans cette ordonnance, le roi affirmait qu'il ne prenait cette décision que dans l'esprit d'employer les deniers qui proviendraient de cet impôt « à faire fleurir le commerce en toutes sortes d'ouvrages et manufactures, pour chasser la pauvreté et oisiveté qui est en nos sujets et y remettre l'exercice et l'abondance ». Tout en protestant ne vouloir pas imposer les cartes destinées à l'exportation à l'étranger pour n'en pas altérer le commerce, il ordonnait que toutes ces cartes seraient « néantmoins contrôlées et marquées sur la douzaine paraphées et scellées par le receveur ou commis, sur chaque pacquet d'un sceau différent à celuy qui sera apposé sur celles qui se vendront en France, dont il sera faict bon et fidelle registre et chacun desdits pacquets de douze jeux estant scellé et paraffé et contre scellez, pour ceste effet il sera payé douze deniers parisis ». Les marchands se livrant à ce commerce devaient prendre un certificat des contrôleurs des traites siégeant dans les villes frontières pour la quantité de jeux qu'ils

avaient fait passer à l'étranger, puis le rapporter au bureau du droit où ces jeux avaient été scellés afin que l'on pût se rendre compte si les cartes ayant joui de la franchise n'avaient pas été reversées dans le commerce de la France.

Malgré cette minime redevance, les cartiers des grandes villes ne voulurent rien entendre pour acquitter les nouveaux droits et la plupart des Cours des Aides refusèrent d'enregistrer l'Ordonnance royale. Quelques villes cependant, pour éviter des tracasseries, se soumirent, mais pendant peu de temps, puisque le roi, sur la requête de Jean Bardin, commis à la recette de l'impôt, se vit obligé de rédiger une nouvelle Ordonnance le 30 juin 1607.



DAME DE QUALITÉ JOUANT AU JEU DE L'OMBRE

D'APRÈS UNE GRAVURE DE BONNART, XVIIe SIÈCLE

Dans ce règlement, le roi ordonnait à ses Cours des Aides d'enregistrer sans retard son Edit afin de pouvoir jouir de suite de l'impôt sur les jeux de cartes. Les droits étaient perçus sur de nouvelles bases; l'article 1er dit en effet : « ... Ledit impôt sera réglé dorénavant pour les cartes et tarots qui se débitent en France, savoir : sur un jeu de cartes fines et tarots deux sols, sur les moyennes des triailles douze deniers et sur les petites six deniers ». A l'avenir les cartes étrangères exportées hors du royaume pouvaient sortir franchement à la charge seulement que les figures et enveloppes fussent différentes de celles qui se vendaient par le royaume.

A la suite de cette nouvelle confirmation, les maîtres cartiers se portèrent opposants à l'enregistrement du nouveau règlement, demandant qu'il fût sursis à son exécution, les droits perçus devant anéantir leur commerce. Les marchands

merciers adressèrent eux aussi une requête à la Cour, tendant à être reçus « opposans à la vérification dudit règlement ». Une troisième partie se présenta encore en la personne de Martin Huillart, juré de la communauté des maîtres cartiers; ce maître prétendait être possesseur « de lettres d'exemption dudit impôt par luy obtenues de sadite Majesté et par Arrêt de Parlement du 28e jour d'aoust 1599 ».

Le 15 septembre 1607, la Cour de Parlement, statuant sur ces diverses requêtes, repoussa celle des marchands privilégiés et de Huillart et ordonna l'enregistrement de l'Edit de juin, mais « à charge néantmoins que l'impost mentionné au deuxième article dudit règlement sera réduit à 15 deniers tournois tant sur chacun jeu de cartes fines et balles de dez que sur les moyennes et petites cartes ».

Cette modération ne devait pas être acceptée par la Cour des Aides qui, par son arrêt du 23 octobre de la même année, ordonnait que les lettres et déclarations du 30 juin, « ensemble ledit bail, seront registrées au greffe d'icelle pour estre l'impost y mentionné levé par ledit Brigault durant les sept années de son dit bail. Sçavoir est sur chacun jeu de cartes fines et tarots deux sols, sur les moyennes et triailles douze deniers et sur les petites six deniers et sur chacune balle de dez deux sols tournois et sur la demi-balle douze deniers. Le tout aux charges et conditions portées par ledit bail. »

III. — Cession à un fermier du droit à percevoir sur les jeux de cartes.

Premier bail. — La première mention que nous trouvons d'un bail passé par le roi relativement à la perception du droit sur les cartes à jouer remonte au 4 juin 1584. A cette époque nous voyons en effet que la ferme des droits imposés sur cette sorte de marchandise avait été concédée à un nommé Antoine Erigallot. L'ordonnance portant imposition sur les cartes n'ayant pas encore été enregistrée au moment où ce bail avait été consenti, le roi ordonnait que son exécution ne commencerait que « dès qu'il sera apparu des proclamations faites de la dite ferme ». Cette nouvelle imposition avait été établie par la déclaration du 22 mai 1583, que nous avons mentionnée un peu plus haut.

Deuxième bail. — Le roi, en rétablissant le droit sur de nouvelles bases, le 14 janvier 1605, avait passé un bail à Pierre Chevrais qui ne put en jouir pleinement à cause des difficultés faites par la Cour des Aides pour enregistrer l'édit et aussi par suite des oppositions des cartiers.

Troisième bail. — Le bail de Chevrais, résilié en 1607, fut concédé à nouveau, le 22 février de la même année, à Pierre Fournot; les mêmes causes en ayant empêché l'exécution, le concessionnaire en demanda peu après la résiliation.

Quatrième bail. — Au mois d'août 1607, le roi passa le bail du droit sur les cartes à André Brigault pour sept années à commencer du 1er janvier 1608, à raison de 30 000 livres pour chacune des trois premières années et de 40 000 livres pour les quatre dernières.

Le sieur Brigault ne fut pas plus heureux que ses prédécesseurs, et, l'année même où il avait pris son bail, il fut obligé de le passer à un successeur. En effet, le 4 décembre 1608, le Conseil d'Etat ordonnait la subrogation de Jean Dauphin au bail de Brigault.

Cinquième bail. — Jean Dauphin, après avoir fait de vains efforts pour s'assurer la perception des droits, se décida, probablement à contre-cœur, à s'unir aux maîtres cartiers pour demander la résiliation de son bail en même temps que l'abolition des droits. Suivant en tout point l'avis des principaux intéressés, le Conseil d'Etat, par son Arrêt du 9 mai 1609, ordonna qu'il fût sursis à la levée de l'impôt sur les cartes.

« Veu la requête présentée par les maîtres cartiers de la ville de Paris contenant aussy que ledit impôt n'estant vériffié ni establi ès Parlement de Rouen, Lyon, Thoulouse, etc., et autres lieux où il se fait de ladite marchandise, il ne sen faict aucun débit en ceste ville de Paris d'autant que les marchands estrangers se fournissent aux lieux où il n'est estably et que par ce moyen ils sont réduicts à pauvreté pour ne pouvoir faire le débit de leur marchandise, supplians Sa Majesté né l'auteur de pire condition que aride des villes de Rouen, Lyon, Thoulouse, Troyes ou ladite marchandise se vend sans aucune condition et voulloir ordonner qu'ils seront déchargés d'icelle.... Le Roy en son Conseil a sursis et surseoit à la levée dudit impôt... Donné à Paris ce neuf may mil six cens et neuf. »

Dans sa requête, Jean Dauphin se plaignait des difficultés « et empêchements qu'il rencontroit à l'établissement de l'impôt sur les cartes tant auprès des maîtres cartiers, qu'auprès des cours chargées de juger les différents pour fraude ».

Les maîtres cartiers parisiens alléguaient « qu'iceluy impost n'étant vérifié ny establi en aucun Parlement, il ne se pouvoit faire débit de leur marchandise parce que les marchands estrangers s'alloient fournir aux lieux où ladite marchandise se vendoit sans impost ».

ENVELOPPE D'UN JEU DE CARTES DE NICOLAS SAINTON, XVIIIe SIÈCLE

EXTRAIT DE LA PUBLICATION DE M. LOUIS MORIN SUR LES CARTIERS DE TROYES

Sixième bail. — Cette surséance ne devait pas avoir une bien longue durée, car le Conseil d'Etat décidait, par son arrêt du 22 mars 1622, de rétablir le droit sur les cartes à jouer.

Ces droits étaient rétablis sur le pied des anciens, à charge par le fermier « de laisser la liberté aux maîtres cartiers de marquer les enveloppes de leurs

cartes avec leurs marques et moules ordinaires et aux marchands merciers la vente d'icelles cartes sans prendre permission, ny estre réduicts en chacun lieu à un certain nombre et de laisser à tous les maistres cartiers la liberté de travailler aux lieux où jusques à présent ils ont accoutumé de faire des cartes, sans qu'ils soient contraincts d'aller demeurer aux susdictes sept villes ordonnées pour la fabrique des cartes par arrêt du 14 janvier 1605, et que pour tout droict d'impost ne sera levé sur chacun jeu de cartes que la somme de 15 deniers seulement, pour chacun jeu de tarots 2 sols 6 deniers, pour chacune balle de dez 2 sols 6 deniers ».

Ce nouveau bail fut passé pour six années à Jacques Le Duchat qui paraît en avoir joui, non sans trouble cependant. En effet, dès l'enregistrement de l'édit du roi, les cartiers des grandes villes rédigèrent des mémoires pour réclamer l'abolition de l'impôt. Les cartiers lyonnais entre autres furent véhéments, si bien que le roi dut rendre une Ordonnance interdisant à son fermier de lever le droit dans sa « bonne ville de Lyon » : « Sur la requête présentée au Roy en son Conseil par les maîtres et compagnons cartiers de la ville de Lyon.... Sa Majesté estant en son Conseil a ordonné et ordonne que ledit Le Duchat sera assigné aux fins de ladite requête et ce pendant a surcis et surceois ladite imposition sur les cartes, dez et tarots, faict inhibition audit Le Duchat et tous autres de faire aucune levée d'icelle à peine de concussion jusques à ce que autrement par Sa Majesté en son Conseil en ait été ordonné. Faict au Conseil d'Etat du Roy tenu à Saint-Germain-en-Laye, le 21[me] jour d'octobre 1623. »

Le Duchat s'accommodait mal des restrictions faites par la Cour dans les clauses de son bail; toutes les occasions qui se présentaient étaient un prétexte pour lui afin d'abrogation. Le 4 février 1625, à propos de la saisie, à Paris, de trois tonnes de cartes venant de Rouen, il s'adressa à la Cour des Aides qui prit un arrêté faisant « défenses, à l'avenir, à tous les marchands grossiers, merciers, chandeliers et vendeurs de cartes et à tous autres de faire amener, vendre ni débiter en cette ville de Paris aucunes cartes : et audit Le Duchat d'en donner permission si elles n'ont été fabriquées par les maistres cartiers de Paris... Enjoint ladite Cour aux dits maistres cartiers de fabriquer leurs cartes de bon papier et bien conditionné, en sorte que le débit s'en puisse faire sans plainte... »

Le 26 juin 1625, sur la requête du fermier, la Cour faisait défense « à toutes personnes tenant cabaret, jeu de paume, de boules et tous autres, d'exposer en leurs maisons, ni présenter aux joueurs aucunes cartes, tarots et dez sans qu'ils soient enveloppés, marqués et cachetés... » à peine de 100 livres d'amende pour la première fois, 300 livres pour la seconde fois et de punition corporelle pour la troisième fois.

Le 22 mars 1622, le bail de Le Duchat avait été réduit à l'étendue du seul bureau de Paris : quatre ans plus tard, le fermier adressa une requête au roi demandant que la consistance du bureau de Paris fût étendue. Par lettres patentes, en date du 28 mars 1626, le roi décida que les élections de Senlis, Mantes, Montfort, Dreux, Etampes, Dourdan, Meulan, Rozay, Coulommiers, Provins, Nemours, Meaux, Château-Thierry, Soissons, Noyon, Pluviers, Crépy, Laon, Compiègne, Clermont, Beauvais, Montargis et Sézanne seraient réunies à celle de Paris, pour former l'étendue et la consistance dudit bureau.

Septième bail. — Le successeur de Le Duchat, le sieur Valette, dont le bail

fut enregistré le 26 février 1629, vit rétablir à son profit la faculté d'exercer la perception du droit dans tous les bureaux autres que ceux à l'égard desquels il avait été donné des surséances (1).

Le fermage du droit sur les cartes servait au roi à faire des libéralités et il disposait de cette source de revenus comme de son bien propre : c'est ainsi que nous rencontrons, à la date du 23 mai 1629, un édit portant confirmation du don fait à la duchesse Donano, en faveur d'un mariage, de 50 000 livres pour le droit casuel de la prévôté de Paris, à prendre sur l'imposition des cartes et tarots qui a été levée en 1628.

Un arrêt du 31 mai 1631, rendu à la demande du fermier, autorisait la fabrication des cartes dans les villes d'Orléans, d'Angers, de Romans et de Marseille.

Il est vraisemblable que le sieur Valette ne fut pas plus heureux que ses prédécesseurs dans la jouissance de son bail puisqu'il ne l'acheva pas.

Huitième bail. — A Antoine Valette succéda Pierre Villerme qui obtint un nouveau bail, en forme de Lettres patentes, le 12 octobre 1635. Les conditions de ce contrat ne semblaient guère favorables au nouveau fermier :

« ... Ledit fermier sera tenu de fournir aux cartiers, gratuitement, maison propre et convenable dans laquelle tous lesdits ouvriers ayent un lieu propre et commode pour travailler et faire lesdites figures de cartes et tarots, y appliquer leurs couleurs et place pour y tenir des armoires et autres choses nécessaires, fermans à clef, dont ils auront une clef et nosdits fermiers ou leurs commis une autre, dans laquelle ils tiendront leurs moules, patrons, marques et imprimures, ensemble leurs couleurs, pinceaux, outils à ce faire..... Sera aussi ledit fermier tenu de fournir gratuitement le papier pour envelopper chacun jeu de cartes et tarots, couleurs et peintures, afin d'éviter aux abus qui se pourraient commettre en la réception de nos droits..... »

---

(1) Par arrêt du Conseil du roi, le bail passé à Antoine Valette était fait pour neuf années partant du 1er janvier 1629, moyennant 20 000 livres pour chacune des trois premières années et 30 000 livres pour chacune des six dernières.

Dès qu'il fut en possession du bail, le sieur Valette présenta une requête au roi tendant à ce qu'il plût à Sa Majesté de régler la consistance de chacun des bureaux de la ferme des droits sur les cartes en leur attribuant généralités, élections et lieux qui conviendront. Cette requête continue ainsi :

« Chacun sera tenu se fournir de cartes, tarots et dés dans ledit bureau sans qu'il soit permis de transporter des cartes et tarots d'un bureau à l'autre, ny de vendre, ny user d'autres cartes que celles qui se feront au bureau de chacun ressort..., et que défenses soient faites à tous marchands, merciers, chandeliers et autres vendeurs de cartes et tarots, de vendre, débiter, ny tenir en leur boutique, magazin et ailleurs, d'autres cartes que celles qui auront été fabriquées par les cartiers de chacun bureau dont ils seroient ressortissant... Que pour éviter confusion et donner cognoissance à un chacun des bureaux où auront esté fabriquées et vendues lesdites cartes, il soit dit que le papier servant à marquer les cartes, tarots et déz pour débiter en ce royaume sera de couleur différente d'un bureau à l'autre et donné gratuitement par le fermier aux cartiers dudit bureau. »

A la suite de cette requête, le roi nomma une commission chargée de délimiter l'étendue de chaque bureau. Cette commission demanda au roi de porter à onze les centres de fabrication des cartes et régla ainsi qu'il suit la consistance de chacun d'eux :

« Nous commissaires susdits, sommes d'avis (sous le bon plaisir du roi) que désormais au lieu des sept bureaux mentionnés par les édits de Sa Majesté, il soit encore fait et estably, pour la facilité de la perception des droits, quatre autres bureaux pour la fabrique des cartes et tarots, assavoir : Orléans, Angers, Romans et Marseille..., et que défences soient faites à l'avenir à tous maîtres et compagnons cartiers de travailler et faire des cartes et tarots ailleurs que dans lesdites villes à peine de 500 livres d'amende et confiscation de leurs cartes, et qu'iceux bureaux ayent leur consistence et estendue, sçavoir :

» Celui de Paris, toutes les généralitéz de Paris, Soissons et Amiens.
» Celui de Rouen, les généralitéz de Rouen et Caen et tout le Parlement de Bretagne.
» Celui de Lyon, le Lyonnois, Forests et le Beaujollois, la Bourgogne, la Bresse et le Vivarest.
» Celui de Thiers, l'Auvergne, le Bourbonnois, le Nivernois et la généralitéz de Berry.
» Celui de Limoges, la généralitéz de Limoges, Bordeaux et Poitiers.
» Celui de Toulouse, les généralitéz de Toulouse, Béziers et le Béarn.
» Celui de Troyes, les généralitéz de Chaalons, Metz, Thoul et Verdun.
» Celui d'Orléans, la généralitéz d'Orléans et de Tours.
» Celui d'Angers, l'Anjou, l'Angoulmois, la haute et basse Marche.
» Celui de Romans, le Dauphiné.
» Celui de Marseille, toute la Provence. »

Afin que les merciers aient connaissance des cartes qui pouvaient être vendues par eux, chaque bureau avait une contremarque spéciale.

Toutefois, ces conditions ne furent pas du goût des maîtres cartiers de Paris, qui, dans la personne de leurs maîtres jurés, réclamèrent contre les termes de ce bail, insistant surtout pour être libres d'employer les couleurs qui leur conviendraient le mieux :

« Demandent lesdits maîtres cartiers..... sera tenu, ledit fermier leur fournir, au lieu des couleurs, tout le papier nécessaire pour faire les figures de rois, reynes et valets de leurs cartes et les enveloppes d'icelles, tant de chacun jeu que de chacun sixain qui seront consommés dans l'étendue du bureau de Paris ; ce faisant qu'ils ne pourront être assujettis d'aller audit bureau du sieur Villerme pour mettre les points et couleurs de leurs cartes..... »

Les cartiers demandaient, en outre, que le sieur Villerme empêchât que les cartes fabriquées dans l'étendue des autres bureaux ne fussent vendues et distribuées dans la consistance du bureau de Paris.

Les maîtres cartiers obtinrent gain de cause et un accord fut passé le 6 mai 1636 entre eux et Daniel Feuillette, procureur de Villerme. La Cour des Aides, en homologuant ce contrat, se montra peu tendre pour le fermier du droit sur les cartes, et par son Arrêt, en date du 4 avril 1636, prit les mesures suivantes :

« ... Faisons défense au sieur Villerme de lever les trois deniers par jeu contenus au deuxième article de sondit bail pour les enveloppes, papiers, façon, peintures, marques et caractères desdits jeux de cartes sur peine de concussion...., fait aussi inhibition et défense audit Villerme de visiter, sonder et faire ouverture des tonneaux, caisses et ballots de marchandises, mais lui a permis et permet d'avoir un commis au bureau des traites foraines pour assister à l'ouverture des tonneaux, coffres..., et voir s'il y a dedans iceux des cartes, tarots, afin de se faire payer les droits... »

Neuvième bail. — Il est très probable que Pierre Villerme, gêné dans la perception des droits sur les cartes par suite de l'Arrêt de la Cour des Aides, dut abandonner son bail, car nous apprenons qu'un nouveau contrat fut passé le 30 avril 1638 à un sieur Claude Mougenot aux mêmes conditions que celles du bail de Villerme.

Dès qu'il se trouva en possession de son bail, le nouveau fermier voulut réformer les anciens abus et empêcher, par tous les moyens, les fraudes qui se pratiquaient sur une vaste échelle. A cet effet, il présenta au sieur Foullé, maître des requêtes, le 21 janvier 1639, une demande tendant à ce que tous les artisans actuellement détenteurs de cartes aient, dans un délai de trois jours, à les rapporter au bureau du fermier afin qu'elles soient remarquées avec la nouvelle empreinte et que les droits soient acquittés. Cette requête fut prise en considération, et, le 19 février 1639, le sieur Foullé rendit une ordonnance enjoignant à tous les jurés cartiers, merciers et chandeliers, d'avoir à rapporter leurs cartes au bureau de Claude Mougenot à peine de confiscation et de 300 livres d'amende.

Dixième bail. — Malgré cette ordonnance, le sieur Mougenot ne put percevoir le droit d'une façon régulière et se trouva dans l'impossibilité d'acquitter le prix de sa ferme. Il ne tarda pas alors à être remplacé par un autre financier, qui se croyait certain d'arriver à un résultat meilleur. L'histoire de ce changement est racontée tout au long dans les registres du Conseil d'Etat, à la date du 5 avril 1640 :

« ... Le sieur Nicolas Prévost, bourgeois de Paris, aurait offert que s'il plaisait à Sa Majesté de le subroger au lieu et place dudit Mougenot il ferait valoir ladite ferme par chacun an pour la somme de

24000 livres... Le Roi, en son Conseil, ayant trouvé les offres avantageuses, qu'il a acceptées et accepte, révoque l'arrêt du Conseil du dernier avril 1638 portant subrogation de ladite ferme en faveur dudit Mougenot et a subrogé et subroge en son lieu et place Nicolas Prévost audit bail Villerme du 12 octobre 1635 pour jouir par ledit Prévost pendant neuf années consécutives qui commenceront le 1er janvier 1640 jusqu'en 1649 à pareil jour, de ladite imposition de 15 deniers sur chacun jeu de cartes et balles de dés et 2 sols 6 deniers par chacun jeu de tarot qui sont et seront fabriqués dans le royaume sans qu'il soit tenu de fournir aucune enveloppe ni couleurs .... moyennant quoi et la paisible jouissance de ladite ferme, ledit Prévost sera tenu de payer à l'Epargne ladite somme de 24000 livres par chacune desdites neuf années pour prix d'icelle et ce par les quatre quartiers esgalement et six semaines après chacun d'iceulx échu, et de ce baillera bonne et suffisante caution pour un quartier de ladite ferme... »



ENVELOPPE D'UN JEU DE TAROTS ÉDITÉ PAR LOUIS BRUN, 1715
(COLLECTION PROSPER FALGAIROLLE)

La même année, un arrêt du Conseil d'Etat réglementait en ces termes le commerce d'exportation des cartes (5 décembre 1640) :

« Ordonne que les cartes qui se feront ou vendront pour être transportées à l'étranger seront contre-scellées et marquées sur la douzaine, scellée et paraphée par le receveur ou son commis sur chacun paquet d'un sceau différent à celuy qui sera apposé sur celles qui se vendent en France et dont sera fait bon et fidèle registre à chacun desdits paquets de douze jeux étant scellée, paraphée et contre-scellée pour cet effet, payera 12 deniers parisis et néantmoins sans dépens. »

IV. — Aliénation du droit au profit des Engagistes.

Il semble qu'en 1643, le mode de perception de la ferme des cartes ait été changé et que ce droit se soit trouvé aliéné moyennant une somme d'argent une fois payée. Le changement continuel du titulaire de la ferme des cartes créait des difficultés sans nombre avec la corporation des maîtres cartiers. Ceux-ci se plaignaient, entre autres choses, d'être assujettis à faire remarquer

les cartes qu'ils avaient dans leur boutique chaque fois qu'un nouveau bail était concédé ou même que le bureau duquel ils dépendaient changeait de commis et par suite d'acquitter plusieurs fois les droits pour un jeu qu'ils n'auraient pu vendre sous les fermiers ou les commis précédents. Au mois de décembre 1643, les maîtres cartiers représentés par leurs jurés, et quelques-uns d'entre eux dont François et Pierre de Laistre, Jacques Viéville, Laurens Damiens, Pierre Pellé, Robert Damiens, Pierre Testel, Claude Vausselin, Nicolas Robert et Léonard Follet, adressèrent une requête au roi lui demandant d'ordonner que les fermiers fussent tenus de remarquer les cartes gratis ou de les laisser sans les remarquer. Le roi, faisant droit à la légitime réclamation qui lui était adressée, rendit une ordonnance le 23 du même mois dans laquelle il est déclaré que les marques des fermiers précédents seront de nul effet et valeur si elles ne sont contremarquées par le nouveau fermier et oblige celui-ci ou ses commis d'apposer leur marque gratuitement sur tous les jeux déjà marqués par leurs prédécesseurs.

Cette Ordonnance nous apprend que le sieur Prévost avait abandonné son bail et qu'un sieur Hilaire Mathieu s'était rendu adjudicataire de la ferme le 10 septembre 1643.

Le même document réglemente en ces termes le droit de marque pour l'avenir :

« ... Les cartiers seront tenus d'apporter de huitaine en huitaine toute la quantité de cartes et tarots qu'eux et leurs ouvriers auront façonnées et fabriquées, pour être icelles par lui ou ses commis marquées et rendues auxdits maîtres cartiers dans la huitaine du jour qui les auront apportées en rapportant par lesdits cartiers celles qu'eux et leurs ouvriers auront fabriquées pendant ladite semaine, et ce à peine de confiscation des cartes qui se trouveront n'avoir pas été apportées pour marquer, et à peine aussi de 10 livres d'amende pour la première fois... »

Malgré cet édit, Hilaire Mathieu ne tarda pas à apprendre à ses dépens qu'il n'avait été ni plus heureux, ni plus habile que ses prédécesseurs. Le 21 janvier 1644, il adressa une supplique (1) au roi, dans laquelle il se plaignait d'un déni de justice, car ayant trouvé en contravention manifeste divers marchands de cartes, il n'avait pu obtenir leur condamnation et la confiscation des marchandises saisies, ce qui était, disait-il, contre les termes formels de l'arrêt d'adjudication fait à son profit le 10 septembre 1643. Dans sa requête, Mathieu faisait observer que cet état de choses lui causait un tort considérable, car c'était sur la foi de son contrat qu'il avait fait des paiements,

---

(1) C'est vraisemblablement en réponse à cette supplique que le 28 janvier de la même année le roi rendit l'ordonnance suivante pour rechercher les contraventions qui seraient faites par les cartiers, tabletiers et tous ceux qui feront le débit des cartes. Cette ordonnance limite exactement la consistance des bureaux dans lesquels peuvent s'exercer les droits du fermier et elle défend expressément, sous les peines sévères, de transporter des cartes d'un bureau dans l'autre pour y être vendues :

« Règlement que le Roi en son Conseil a ordonné estre gardé tant en la fabrication qu'en la vente et distribution des cartes, tarots et dez par toute l'étendue de son royaume, pays, terre, ... pour la recherche des contraventions qui seront faites par les maîtres cartiers, tabletiers et ceux qui en feront le débit... (28 janvier 1644.)

» Premièrement... Que dans les seules villes de Paris, Rouen, Tolose, Lion, Thiers, Limoges, Troyes, Orléans, Angers, Romans et Marseille, il pourra estre fabriqué cartes, tarots, dez, suivant l'édit du 19 janvier 1605, registré en la Cour des Aides le dernier juin 1607 .... esquelles villes seront establies des bureaux, lesquels auront leur consistance et étendue savoir : celui de Paris, les généralités de Paris, Soissons, Amiens et toutes les villes conquises dans les Flandres; celui de Rouen, les généralités de Caen, Rouen, Alençon et tout le Parlement de Bretagne; celui de Tolose, les généralités de Tolose, Montauban, Montpellier, le Béarn, le Roussillon et ce qui a été conquis au-delà; celui de Lion, le Lyonnois, Forest et Beaujolois, la Bourgogne, la Bresse et le Vivaret; celui de Thiers, l'Auvergne, le Bourbonnois, le Nivernois, la généralité de Berry; celui de Limoges, les généralités de Limoges, Bordeaux et Poitiers; celui de Troyes, la généralité de Châlons, les évêchés de Metz, Toul, Verdun, ce qui a été conquis dans la Lorraine, dans l'Alsace et jusques au Rhin; celui d'Orléans les généralités d'Orléans et de Tours; celui d'Angers, l'Anjou, la Haute et Basse Marche; celui de Romans le Dauphiné, et celui de Marseille toute la Provence. »

avances et frais se montant à 60 000 livres, suivant les quittances délivrées par l'Epargne, sans compter d'autres frais qui s'élevèrent encore à plus de 20 000 livres :



LES JEUX DE CARTES DANS LES PROVERBES DE LAGNET, XVIIe SIÈCLE

(BIBLIOTHÈQUE NATIONALE. — ESTAMPES)

« Requiérait iceluy suppliant qu'il plut à Sa Majesté, attendu la non-jouissance et les troubles faits audit suppliant, lequel offre de compter ce qu'il a reçu jusques à présent, qui ne se monte pas à plus de 800 livres, ordonner que les sommes par lui fournies en ses coffres lui seraient rendues, ensemble les sommes esquelles se trouveraient monter les frais et dépens esquels il est entré pour établir ledit droit. »

Le roi, peu disposé à rembourser les sommes réclamées par le sieur Mathieu, chargea M. d'Herblay, conseiller, maître des requêtes ordinaire de son hôtel, de faire un rapport au sujet de cette plainte, et le 18 juin 1644 il prit un arrêté ordonnant l'exécution formelle de l'édit du 14 janvier 1605 :

« Et suivant iceluy que doresnavant il ne se fabriquera aucune carte hors des villes où il doit y avoir un bureau, mentionnées par ledit édit et règlement faits en conséquence, qui sont : Paris, Rouen, Thoulouse, Lyon, Thiers, Limoges, Troyes, Orléans, Angers, Romans, Marseille ..... Et que les ouvriers qui sont habitués dans les autres villes et lieux de ce royaume seront tenus, en vertu du présent arrêt, se rendre six mois après la signification qui leur en aura été faite, dans les villes ou lesdits bureaux seront établis, avec défense de plus travailler ailleurs à peine de confiscation des cartes, moules, empreintes et autres ustensiles généralement quelconques servant à la fabrique et confection desdites cartes et à peine de 300 livres d'amende .... Et à cette fin, les officiers des lieux leur feront fermer leurs boutiques sans qu'ils puissent après exercer ladite marchandise. »

Cet édit, qui ne comprend pas moins de quatre pages in-4°, prescrit des mesures très sévères pour procurer au fermier une jouissance paisible de son bail. Les cartiers étaient tenus de déposer dans les huit jours un état comprenant la désignation de leurs noms, surnoms, demeures, enseignes, ainsi que le nombre des garçons et compagnons qu'ils employaient. Toutes les semaines ils devaient fournir un mémoire de leurs compagnons, indiquant leurs noms et surnoms ainsi que leur pays d'origine. De fréquentes visites étaient ordonnées chez les marchands de cartes et, pour sûreté des poursuites, le fermier ou ses commis devaient se faire accompagner par un maître cartier qui était tenu de signer le procès-verbal de visite. Les cartiers ne pouvaient fabriquer les cartes ailleurs que dans la boutique qu'ils avaient déclarée et les receleurs de cartes non marquées par le fermier étaient punis de 1000 livres d'amende.

Devant le mauvais vouloir du roi à lui rembourser le montant de son engagement, Mathieu demanda et obtint l'autorisation de céder son droit à une société dont les principaux directeurs étaient le marquis d'Hérault et le sieur de Bellefontaine.

V. — Don gratuit de la ferme des cartes dans les villes où aucun bureau n'était encore établi.

En 1654, un conseiller du roi, Nicolas Bonnaud, avait obtenu la ferme des cartes à titre gratuit, à charge par lui de rétablir un bureau dans tous les lieux où le droit de marque avait été abandonné. Cette situation privilégiée ne tarda pas à attirer les convoitises des propriétaires engagistes, et, pour conserver son privilège, Bonnaud s'offrit de lui-même à payer une somme importante destinée au relèvement des finances du royaume. Voici comment il s'exprime dans un mémoire présenté contre le Marquis d'Héruault, qui, un peu plus tard, fut son concurrent heureux :

« ..... Quant au différend dudit marquis d'Héruault, il consiste à savoir si le don que Votre Majesté a fait au suppliant en récompense de ses services de la jouissance pendant vingt années du droit de la marque des cartes à la charge de le rétablir à ses frais et dépens dans tous les lieux où il a été abandonné et d'en faire restablissement en ceux où il n'a point été fait, peut être rendu caduc et inutile au suppliant sous prétexte d'un traité de vingt mille écus en argent payables en plusieurs paiements et de pareille somme en billets de l'Epargne qui ne sont que quarante mille écus en tout pour un droit qui rendra,



L'HOSPITAL DE LA SALPESTRIERE hors la Porte S.t Bernard, est une des principales dependances de l'Hospital general de Paris, son nom vient de ce que l'on y faisoit autrefois le salpestre. Ce Bastiment fut commencé a reedifier magnifiquement en Avril 1656 et par ordonnance du Roy du 10. 8bre 1668 les Pauvres y furent enfermez, et y sont nourries et entrenus au nombre d'environ 4000

I. Perelle sculp. — *A Paris Chez N. Langlois rue S.t Iacques a la Victoire avec Privilege du Roy*

VUE DE L'HÔPITAL GÉNÉRAL OU HÔPITAL DE LA SALPÊTRIÈRE

D'APRÈS UNE GRAVUPE DE PÉRELLE, XVIIe SIÈCLE

(BIBLIOTHÈQUE NATIONALE. — ESTAMPES)

dans Paris seulement, cinquante mille livres de rente, ce que le suppliant fera voir nettement, et que ledit traité n'a été fait que postérieurement au don qu'il en a obtenu de Votre Majesté; le grand crédit et pouvoir que ledit marquis d'Héruault possède par le moyen de ses parents et alliances ayant estouffé les libéralités dont Votre Majesté a gratifié le suppliant.

» Le second point consiste à savoir si au cas que Votre Majesté trouve excessif le don qu'elle a fait au suppliant de ladite jouissance pendant vingt années et les offres qu'il a fait de se réduire à celle de cinq années pendant chacune desquelles il mettra douze mille livres dans les coffres de Votre Majesté, qui sont vingt mille écus dans cinq années, il n'est pas juste que ses offres soient rejetées, l'utilité qui en proviendra étant si évidente qu'après lesdits temps et termes de cinq années elle s'établira un revenu certain et assuré de quarante mille écus de rente pour le moins outre qu'Elle retirera pendant ledit temps plus d'argent comptant qu'Elle n'en retirera du traité dudit sieur marquis d'Héruault, au lieu que si Votre Majesté rejette les offres du suppliant, elle se privera à perpétuité du moyen de tirer dudit droit un revenu si considérable et livrera imperceptiblement quarante mille écus de rente pour quarante mille écus de principal dont Votre Majesté ne tirera guère que le quart payable comptant. »

Naturellement le sieur Bonnaud conclut en priant Sa Majesté d'ordonner qu'il jouira du don conformément à ses offres.

Les procès entre les maîtres cartiers et les préposés à la recette du droit sur les cartes se reproduisaient d'une manière périodique et nous citerons pour mémoire un arrêt de règlement de la Cour des Aides rendu le 15 septembre 1655, qui devait apaiser les différends entre René Roudier, sieur de Bellefontagne, régisseur du droit sur les cartes, et les maîtres parisiens.

En 1656, le marquis d'Héruault parvint à faire retirer la concession accordée à Bonnaud et il obtint avec son associé la concession du droit de marque pour toute la France moyennant une somme de 120000 livres une fois payée.

VI. — Cession, à titre de dotation, du droit sur les cartes à l'Hôpital général de Paris.

Par déclaration du mois de septembre 1661, le roi abandonna le droit de marque sur les cartes à l'Hôpital général de Paris, en faveur duquel un nouveau droit avait été imposé sur cette sorte de marchandise. Cet impôt se montait à 20 deniers par jeu, dont le roi attribuait 18 à l'Hôpital général, espérant ainsi « par la nouvelle destination qui lui est donnée, le soulagement des pauvres, intéresser les honnêtes gens à empêcher les abus et les tribunaux à se montrer sévères dans la répression des fraudes, d'autant plus odieuses qu'elles tendent à soustraire aux pauvres leur subsistance ». Les douze deniers restants revenaient aux propriétaires engagistes qui eux-mêmes en abandonnaient trois à l'Hôpital général.

En suite de la déclaration relative à la concession du droit, le roi avait édicté un règlement très sévère sur la répression des fraudes qui se faisaient sur une vaste échelle (1). Il ordonna que dans chacune des villes où il se fabriquait des cartes à jouer, un logis serait mis à la disposition des maîtres pour vaquer à la fabrication des cartes à jouer et tarots.

(1) Cette ordonnance du roi réglementait très sévèrement la fabrication des cartes. Nous croyons intéressant d'en donner un résumé, ici :

« Art. 1er. — On pourra fabriquer des cartes dans les villes de Paris, Rouen, Tholoze, Lyon, Thiers, Limoges, Orléans, Troyes, Angers, Romans et Marseille, pour les généralités et contrées de ces dites villes.

DECLARATION
DU ROY.

QUI ORDONNE LE RETABLISSEMENT DU [illegible] *D'UN SOL SIX* [illegible]

[illegible]

LOUIS, [illegible] DE DIEU, ROY DE [illegible] NAVARRE : A tous ceux [illegible] lettres verront, SALUT. Entre [illegible] moyens qui Nous ont été proposés pour [illegible] aux besoins actuels de l'Etat, & pour [illegible]

[illegible]

été perçus [illegible] mouvant, de notre certaine [illegible] torité Royal, Nous avons par ces présentes [illegible] main, dit, déclaré & ordonné, disons, [illegible] nons, voulons & nous plaît que le droit de dix-[illegible] par chaque jeu de Cartes, établi par Edit du mois [illegible] 1710. soit levé & perçu dans toute l'étenduë de notre [illegible] me, à compter du jour de la publication de la présente [illegible]

[illegible] lons que les contraventions qui pourront arriver, tant [illegible] fabrication qu'au debit desdites Cartes & droits établis [illegible] notre présente Déclaration, soient instruites & jugées par [illegible] Lieutenans généraux & autres Officiers de Police, privativement à tous autres Juges, sauf l'appel en nos Parlemens. Et seront [illegible]

& de la D[illegible] forme & teneur [illegible]

[illegible] aux Conseillers [illegible]

[illegible]

DENIS DODART, CHEVALIER, CONSEILLER [illegible]
Requetes ordinaire de son Hôtel, [illegible] *de Justice* [illegible]

VEU la Déclaration du Roy ci-dessus : Nous ordonnons [illegible] effet luë, publiée & affichée par-tout où besoin sera, [illegible] *Signé* DODART, *Et plus bas*,

[illegible] Majesté [illegible]

[illegible]

[illegible] Roumaud [illegible] Sa Majesté d'ordonner [illegible]

[illegible] préposés à la recette du droit [illegible] et nous oserons pour [illegible] le 15 septembre [illegible] de Bellefon[illegible]

[illegible] la concession accordée [illegible]

[illegible]

[illegible] l'Hôpital général [illegible] en faveur de quelques [illegible]

[illegible] à l'Hôpital général.

[illegible] les tribunaux [illegible] répression [illegible]

[illegible] s'en abandonnaient [illegible]

[illegible] relatives à la conversion [illegible], le roi avait fait le [illegible] sur une vaste [illegible] dans chacune des [illegible] se fabriquant des [illegible] à la disposition [illegible] pour vaquer à la [illegible] métiers.

[illegible]



DECLARATION DU ROY.

QUI ORDONNE LE RETABLISSEMENT DU DROIT D'UN SOL SIX DENIERS SUR CHAQUE jeu de Cartes.

Donnée à Verſailles le ſeize février mil ſept cens quarante-cinq.

REGISTRÉE EN PARLEMENT.



OUIS, PAR LA GRACE DE DIEU, ROY DE FRANCE ET DE NAVARRE : A tous ceux qui ces préſentes lettres verront, SALUT. Entre tous les moyens qui Nous ont été propoſés pour ſubvenir aux beſoins actuels de l'Etat, & pour nous mettre en état de ſupporter les nouvelles charges auxquels Nous nous ſommes obligés, Nous n'en avons trouvé aucun qui fût moins onéreux à nos Sujets, que le rétabliſſement des droits ſur les Cartes à jouer, dont la perception a été ordonné par l'Edit du mois d'octobre 1701. & qui ont été perçûs juſqu'en 1719. A CES CAUSES, & autres à ce nous mouvant, de notre certaine ſcience, pleine puiſſance & autorité Royal, Nous avons par ces préſentes ſignées de notre main, dit, déclaré & ordonné, diſons, déclarons & ordonnons, voulons & nous plaît que le droit de dix-huit deniers par chaque jeu de Cartes, établi par Edit du mois d'octobre 1710. ſoit levé & perçu dans toute l'étenduë de notre Royaume, à compter du jour de la publication de la préſente Déclaration, & ce ſur le pied de dix-huit deniers par jeu : Voulons que les contraventions qui pourront arriver, tant à la fabrication qu'au débit deſdites Cartes & droits établis par notre préſente Déclaration, ſoient inſtruites & jugées par les Lieutenans généraux&autres Officiers de Police, privativement à tous autres Juges, ſauf l'appel en nos Parlemens. Et ſeront au ſurplus les diſpoſitions dudit Edit du mois d'octobre 1701. & de la Déclaration du 17. mars 1703. exécutées ſelon leur forme & teneur, en ce qui n'eſt pas contraire à la préſente Déclaration. SI DONNONS EN MANDEMENT à nos Amés & Féaux Conſeillers les gens tenans notre Cour de Parlement, Chambre des Comptes & Cour des Aides à Paris, que ces préſentes ils ayent à faire lire, publier & régiſtrer, & le contenu en icelles garder & exécuter ſelon leur forme & teneur, nonobſtant toutes choſes à ce contraires, auxquelles nous avons dérogé & dérogeons par ces préſentes; aux copies deſquelles, collationnées par l'un de nos Amés & Féaux Conſeillers-Secrétaires, voulons que foi ſoit ajoûtée comme à l'original : CAR TEL EST NOTRE PLAISIR. En témoin de quoi nous avons fait mettre notre ſcel à ceſdites préſentes. DONNÉ à Verſailles le ſeiziéme jour de février, l'an de grace 1745. & de notre regne le trentiéme. *Signé* LOUIS. *Et plus bas,* Par le Roy. PHELYPEAUX. Vû au Conſeil ORRY. & ſcellé du grand ſceau de cire jaune.

Régiſtrée, ouï & ce réquérant le Procureur général du Roy, pour être exécutée ſelon leur forme & teneur, & copies collationnées envoyées dans les Bailliages & Sénéchauſſées du reſſort, pour y être luë, publiée & régiſtrée : Enjoint aux Subſtituts du Procureur général du Roy d'y tenir la main, & d'en certifier la Cour dans le mois, ſuivant l'Arrêt de ce jour. A Paris, en Parlement, le vingt-ſix février mil ſept cens quarante-cinq. Signé *YSABEAU.*

DENIS DODART, CHEVALIER, CONSEILLER DU ROY EN SES CONSEILS, MAISTRE DES Requêtes ordinaire de ſon Hôtel, Intendant de Juſtice, Police & Finances en la Géneralité de Bourges

VEU la Déclaration du Roy ci-deſſus : Nous ordonnons qu'elle ſera exécutée ſelon ſa forme & teneur, & à cet effet luë, publiée & affichée par-tout où beſoin ſera, à ce que perſonne n'en ignore. FAIT à Bourges ce 15. avril 1745. *Signé* DODART, *Et plus bas,* Par Monſeigneur, LHERMINIER.

Ce nouvel état de choses n'était pas fait pour contenter les maîtres cartiers, car nous trouvons, au mois de juillet 1663, une supplique qu'ils adressèrent au roi dans laquelle ils déclarent que, ces nouveaux droits ayant été établis pour le soulagement des pauvres, il ne serait pas juste qu'ils servissent à les ruiner et à les réduire à la mendicité. Comme conséquence, ils en réclamaient l'abolition, offrant de payer régulièrement, de leur plein gré, un écu par grosse de cartes et s'engageant à ne plus essayer de se soustraire, par des fraudes, à cette imposition. Cette requête fut repoussée et les nouveaux droits maintenus dans toute leur sévérité.



D'un costé vous voyez, l'Edifice admirable
Ou la mere de Dieu, reçoit nostre oraison;
Plus loin vous descouurez, l'Hopital charitable.
Ou les membres de Dieu, cherchent leur guerison. 10

Israel ex.

L'HÔTEL-DIEU, DÉPENDANCE DE L'HÔPITAL GÉNÉRAL

D'APRÈS UNE GRAVURE D'ISRAËL, 1630-1660

(BIBLIOTHÈQUE NATIONALE. — ESTAMPES

Les 25 juin, 31 juillet et jours suivants de l'année 1663, des procès-verbaux furent dressés à la requête des directeurs de l'Hôpital général contre Guillaume Aubin, Jacques Viéville, Antoine Cacquelard, Jacques de Cault, Laurens Damiens, Antoine Morin, maîtres cartiers à Paris, Guillaume Boudeau, maître chandelier, et Daniel Royer, marchand mercier, pour rébellion et refus fait par eux d'acquitter les droits et de laisser contrôler leur fabrication.

» Art. 2. — Dans ces villes, il sera désigné un endroit où les cartiers et les tabletiers pourront fabriquer les cartes et non ailleurs à peine d'une amende de 300 livres.

» Art. 3. — Ils devront y transporter dans la huitaine tous leurs outils et instruments servant à la fabrication des cartes et tarots.

» Art. 4. — Ils y déposeront les moules servant à faire les figures de roi, dame et valet, et les tiendront enfermés.

» Art. 5. — Les fabricants mettront leur nom sur le valet de trèfle de chaque jeu et n'ajouteront pas de vieilles cartes aux neuves.

» Art. 6. — Toutes les cartes seront contrôlées par le commis préposé au bureau, qui pourra faire toutes les visites qu'il jugera nécessaires.

» Art. 7. — Les enveloppes seront fournies par le commis; un imprimeur spécial y sera affecté.

» Art. 8. — Défense de transporter les cartes d'un bureau à un autre.

» Art. 9. — Défense aux merciers, chandelliers et autres de vendre des cartes sans permission du propriétaire des droits, suivant le règlement du 15 septembre 1655.

» Art. 10. — Toutes les cartes saisies seront confisquées et les délinquants punis de 300 livres d'amende. »

Le 7 septembre de la même année, la Cour, statuant sur ces procès-verbaux, condamna les cartiers à une assez forte peine :

« ... Ordonne que pour la contravention faite, par les personnes ci-dessus, aux lettres patentes obtenues par les directeurs de l'Hôpital général pour la marque et contrôle, icelles seront condamnées à 300 livres d'amende et les cartes sur eux saisies et confisquées au profit de l'Hôpital général, et leur fait défense de récidiver sur plus grandes peines. »

Pour obvier aux fraudes qui continuaient à se commettre dans la fabrication des cartes, l'Hôpital général résolut de grouper tous les maîtres en un même lieu, ce qui avait le double avantage d'empêcher la sortie des cartes de contrebande et de permettre une surveillance plus efficace sur la production des maîtres cartiers. En 1664, à la suite d'une requête présentée par les maîtres cartiers de Paris tendant à prouver que le métier qu'ils exerçaient ne les faisait plus vivre, tant à cause de la rigueur des lois que par suite des fraudes pratiquées par plusieurs d'entre eux, les directeurs de l'Hôpital général furent amenés à passer avec eux un contrat qui contient les principales dispositions suivantes :

« Lesdits sieurs Directeurs, à la prière des maîtres cartiers, ont promis et promettent de louer incessamment une ou plusieurs maisons pour y donner un logement convenable à chacun des maîtres cartiers, dont eux, leurs compagnons et ouvriers, même pour leurs femmes et les enfants s'ils désirent les y mettre, sans être obligés de payer pour ledit logement aucune chose; en laquelle maison lesdits maîtres cartiers seront tenus se retirer, séjourner et coucher avec leurs compagnons et ouvriers et faire porter et conduire à leurs dépens leurs meubles, presses, outils et autres ustensiles et matières propres à fabriquer les cartes à jouer. »

De leur côté, les maîtres cartiers s'engageaient à « ne fabriquer les cartes à jouer et tarots, ni en vendre ailleurs qu'au dit bureau, ni en porter hors ledit bureau quand elles seraient mêmes marquées et contrôlées, lorsqu'ils sortiront d'iceluy bureau pour aller en ville, à peine de 30 livres pour chacun jeu de cartes...., et pour faire le débit desdites cartes dans ledit bureau sera nommé par chacune semaine deux maîtres cartiers, lesquels avec le commis qui sera établi par les directeurs de l'Hôpital, feront donner et débiter à ceux qui viendront acheter, les cartes des maîtres de la fabrique desquels on les demandera ».

Les maîtres s'engageaient, en outre, à ne mettre dans le commerce aucune carte ayant servi, à n'en pas raccommoder et, sous aucun prétexte, à ne pas vendre de vieilles cartes à la livre.

Les directeurs de l'Hôpital n'étaient tenus de fournir que les enveloppes de jeux de cartes et sixains sur lesquels étaient apposées les marques de contrôle. Ils recevaient pour les indemniser une maille par chaque enveloppe de jeu et un double pour chaque enveloppe de sixain (1). Voulant favoriser le commerce des cartiers, les directeurs accordaient à ces artisans de ne payer que 12 livres de droits par grosse de jeux au lieu de 18 livres qui étaient fixées par les ordonnances du roi. Toutefois, il était défendu aux cartiers, sous peine d'une amende de 300 livres, de faire des cartes ailleurs qu'au bureau; une autre amende de 10 écus était infligée aux cartiers pour chaque jeu trouvé hors du bureau.

---

(1) Par convention intervenue le 30 juin suivant, les cartiers ne devaient plus payer qu'un denier au lieu d'un double pour les enveloppes de sixains.

Aux termes de ce contrat, les cartes fabriquées dans une semaine ne pouvaient être mises en vente qu'autant que celles qu'on avait fabriquées pendant la semaine précédente avaient été écoulées.

Cet acte fut signé par onze des directeurs de l'Hôpital général et par Louis de la Rue, Jean Robert, jurés cartiers, ainsi que Claude Vausselin, Pierre Matouzeau, Pierre de Camproger et Louis Chrestien, maîtres cartiers, agissant par procuration de tous les maîtres de Paris (1).



VUE GÉNÉRALE DE L'ARSENAL DANS LEQUEL TRAVAILLAIENT PLUSIEURS MAITRES CARTIERS
D'APRÈS UNE GRAVURE D'AVELINE, 1680-1700
1. Le Mail. — 2. L'entrée de l'Arsenal. — 3. L'Arsenal. — 4. Le Pont Gramont. — 5. Les Célestins.
(BIBLIOTHÈQUE NATIONALE. — ESTAMPES)

VII. — **Centralisation des cartiers parisiens à l'Hôtel de Nemours.**

Dès que le contrat fut établi, le 12 avril 1664, les maîtres cartiers et les directeurs de l'Hôpital général adressèrent une requête au roi demandant son enregistrement. Le Parlement de Paris saisi prononça l'arrêté suivant, le 29 juillet 1664 :

(1) Les maîtres cartiers de Paris nommés dans les quatre procurations établies en vue de la signature du contrat passé avec les directeurs de l'Hôpital général, le 12 avril 1664, sont : Louis de la Rue, qui avait pour enseigne, « Au Palais Royal », Jean Robert, Claude Vausselin, Richard Lamy, Pierre Matouzeau, Jean Varneville, Louis Chrestien, Claude Beaugrand, Jacques Viéville, Louis de Camproger, Guillaume Alloché, Jean Anglade, Jean Paumier, Pierre Ruelle, Pierre Pellé, Pierre Damiens, Michel de la Rue, Jean Noblet, François Chemelard, Jean Robert le jeune, Robert Damiens, Jacques Decaux, Laurens Damiens père, Laurens Damiens fils, Pierre de Camproger, Antoine Caquelart, Laurens du Pont, Benoit Ruelle, Robert Gellée, Guillaume Aubin. Claude Leblond, Pierre de Laistre, Antoine Morin, Charles Desbans, Daniel Ruelle, Pierre Quillot, François de Laistre et Eustache Martin.

« La Cour ordonne..... que le contrat du douzième avril 1664 sera exécuté en sa forme et teneur et conformément à iceluy tous les maîtres cartiers seront tenus de faire leur demeure en l'Hôtel de Nemours, loué pour cet effet, et de satisfaire à toutes les autres charges et conditions portées par ledit contrat, et ce faisant, lesdits cartiers et chacun d'eux en particulier déchargés de toutes les condamnations rendues par le passé, tant en principal qu'en dépens et demande de non jouissance et main levée des saisies..... »

Malgré ce contrat, tous les maîtres cartiers ne travaillaient pas dans l'Hôtel de Nemours ; il y avait quelques-uns de ces industriels répartis dans les divers quartiers de la ville ; c'est ainsi que l'on constate l'existence de plusieurs d'entre eux chez M. le Maréchal de la Force, à l'Hôtel de Soissons, à l'Arsenal, au Temple, à la Bastille, à l'Hôtel de Vendôme.

Trois ans après avoir signé ce contrat, les cartiers se plaignaient de ce nouvel état de choses et rédigèrent un long réquisitoire contre les directeurs de l'Hôpital général :

« Ç'a été, disent-ils, par violence que lesdits cartiers se sont enfermés dans l'Hôtel de Nemours pour éviter de plus cruelles vexations que celles qui leur étaient faites journellement, et ont été contraints d'acquiescer à tout ce que leur demandaient les directeurs et le marquis d'Héruault, au logis duquel ils ont été forcés de signer le contrat du 12 avril 1664 et une procuration donnée à quelques maîtres cartiers mal intentionnés, menaçant de ruine ceux qui ne le voudraient pas faire. »

Les cartiers soutiennent cependant qu'ils s'arrangeraient fort bien que leurs marchandises se débitassent à l'Hôtel de Nemours et qu'ils aient leur domicile dans ledit hôtel, mais à condition, toutefois, que les directeurs ne favorisent pas les uns au détriment des autres. Ils déclarent, à ce sujet, que leurs collègues de La Rue, Robert et Matouzeau fraudent à la parfaite connaissance des commis. Matouzeau, entre autres, contrairement aux clauses du contrat, s'est fait donner par le premier Président une autorisation de vendre, quand bon lui semblerait, des cartes à jouer, tant de sa fabrication que de celle de quelques autres maîtres, et il ne se gêne pas pour en sortir « des charges de chevaux de l'Hôtel de Nemours où il est domicilié ».

VIII. — **Mesures prises par les Directeurs de l'Hôpital général pour combattre la fraude.**

Les directeurs de l'Hôpital général, loin de prendre cette déclaration en considération, firent imprimer et distribuer des affiches portant ce titre :

AVIS AU PUBLIC

Moyen pour gagner de l'argent

EN S'ACQUITTANT DE SA CONSCIENCE ET EN FAISANT UNE ŒUVRE DE CHARITÉ ENVERS LES PAUVRES

Dans ce placard, les directeurs rappellent qu'il a plu au roi, « avec applaudissement de tous les gens de bien », d'instituer le droit sur les cartes en faveur de l'Hôpital général, tant parce que ce droit est d'autant plus juste et innocent qu'il est destiné à un besoin aussi pieux que celui d'aider à la subsistance et nourriture de plus de huit mille pauvres dont l'Hôpital est ordinairement chargé.

Ils rappellent encore que les cartiers, après avoir passé un contrat avec eux en 1664, cherchent à frauder par les moyens les plus malhonnêtes, puis ajoutent :

« ... Et comme ces contraventions et ces fraudes sont non seulement des larcins faits aux pauvres auxquels le droit devrait valoir une somme considérable, elles font préjudice à ceux qui font contrôler quelques cartes dans ledit bureau. Et n'étant pas juste que trente ou quarante particuliers qui ont engagé l'Hôpital général à de grandes dépenses profitent encore injustement, comme ils font par leurs fraudes et tromperies, d'un droit si favorable et si innocent que le roi a eu la bonté de donner aux pauvres et duquel il veut qu'ils jouissent : et chacun devant contribuer à faire qu'il soit obéi et ses ordres exécutés, les directeurs, à leur égard pour s'acquitter de leur devoir, faire découvrir et avoir preuve desdites fraudes : ont fait publier des monitoires en toutes les paroisses de Paris et dont plusieurs personnes, pour s'acquitter de leur conscience, ont été en révélations chez leurs curés. »



HÔTEL DE VENDÔME
DANS L'ENCLOS DUQUEL TRAVAILLAIENT PLUSIEURS MAÎTRES CARTIERS
(BIBLIOTHÈQUE NATIONALE. — ESTAMPES)

Pour engager plus vivement les particuliers à surveiller la vente des cartes et leur fabrication, les directeurs de l'Hôpital général promettaient à ceux qui dénonceraient les cartiers fabriquant et vendant ailleurs qu'à l'Hôtel de Nemours, le quart des amendes et confiscations qui seraient prononcées contre les délinquants.

IX. — **Embarras de gestion de l'Hôpital général. Surséance du droit sur les cartes.**

Malgré toutes les précautions qu'il semblait avoir prises, l'Hôpital général ne tira aucun profit de la concession qui lui avait été faite : il était, en effet, peu soutenu par les tribunaux et il se trouvait en lutte continuelle avec les cartiers de Paris qui refusaient de se soumettre. Obligé de transiger plusieurs fois avec les cartiers, il dut régir lui-même la perception des droits jusqu'en 1665. A cette

époque, les directeurs tentèrent d'affermer leur dotation, mais les fermiers ne purent soutenir leurs baux malgré la minime redevance qui leur était demandée. L'Hôpital général voulut encore essayer de mettre en faveur la perception des droits sur les cartes en intéressant les autres hôpitaux des grandes villes où des fabriques de cartes existaient; mais, contre son attente, il ne trouva pas l'appui qui lui était si nécessaire. Au commencement de l'année 1671, les cartiers, profitant du moment pendant lequel M. Colbert travaillait à l'établissement des manufactures dans tout le royaume, lui représentèrent que la levée d'un droit si grand sur les cartes et sur les dés faisait beaucoup de préjudice au commerce en empêchant les étrangers de venir se fournir des cartes à jouer en France. Colbert compatit à leur réclamation, et, sur son rapport, le Parlement rendit un arrêt par lequel le roi ordonna qu'il fût sursis à la marque et à la levée des droits sur les cartes.

Ce fut à la suite de cette surséance que les cartiers quittèrent, en avril 1671, l'Hôtel de Nemours, où ils avaient été contraints d'établir leurs ouvroirs depuis le milieu de l'année 1664.

X. — **Projets de restauration du droit sur les cartes en 1675, 1684 et 1692.**

Pendant les années 1673 et 1674, les finances de l'Etat étaient dans une situation bien précaire (1); Colbert, pour essayer d'équilibrer le budget, eut recours à de nombreux expédients. Comme il ne voulait pas, cependant, que les nouveaux impôts qu'il se proposait d'établir causassent un dommage trop grand aux commerçants et aux industriels, il demanda à tous les intendants du royaume un rapport indiquant les taxes qui pourraient être établies sans soulever de réclamations. Plusieurs préconisèrent de « rétablir l'impôt sur les cartes », mais la plupart combattirent ce projet comme devant ruiner cette industrie.

Vers 1684, on projette le rétablissement du droit sur les cartes. Les maîtres cartiers de Paris, craignant pour la liberté dont ils jouissent depuis une dizaine d'années, font un rapport qu'ils adressent au contrôleur général des Finances et dans lequel ils tendent à démontrer que la ferme des cartes n'a jamais produit de résultat appréciable, mais, au contraire, a servi à faire naître d'interminables procès civils et criminels et à amener la ruine et la désolation de la communauté des maîtres cartiers de Paris. L'auteur du mémoire déclare que, si l'on persiste à vouloir rétablir le droit, on causera un préjudice considérable non seulement aux cartiers, mais à l'Etat lui-même, en diminuant la fabrication et le commerce qui se fait de cette sorte de marchandise en plusieurs villes du royaume.

Malgré toutes les difficultés que l'on éprouvait à percevoir le droit sur les cartes, il ne manquait pas de conseillers pour engager le contrôleur des Finances à l'augmenter, se basant en cela sur l'exemple de l'étranger. Nous citerons, à ce sujet, une lettre de l'abbé Mélani, en date du 18 février 1692, adressée au contrôleur général, dans laquelle le donneur de conseils ne demande rien moins, pour prix de ses bons offices, que d'être remercié par quelque grasse pension :

---

(1) Les revenus de 1673 s'élevèrent à 75 695 646 livres, tandis que les dépenses atteignirent la somme de 107 464 000 livres. En 1674, les recettes furent de 80 859 235 livres, alors que les dépenses s'élevèrent à 109 200 271 livres.



JEAN-BAPTISTE COLBERT
Contrôleur général des finances de Louis XIV

D'APRÈS UNE GRAVURE DE LARMESSIN. (BIBLIOTHÈQUE NATIONALE. — ESTAMPES)

« J'ay cru devoir avertir vostre Grandeur que toutes les lettres qui viennent de Vienne portent que l'Empereur va mettre un impôt sur les cartes à jouer, dont il prétend tirer de fort grosses sommes, jusque-là même que la *Gazette de Hollande* en parle. Comme je suis, en quelque façon, intéressé au succès d'un pareil impôt en France, dont vostre Grandeur pourra tirer de bien plus considérables secours pour le service du roi; puisque j'ay esté assez heureux pour lui en donner la première idée, à Fontainebleau, j'ose la supplier de vouloir considérer que cet impost n'est nullement à charge aux peuples, et, si le Roy en prend la résolution, de vouloir bien vous souvenir de moi en cette occasion, en me procurant quelque gratification de la bonté de Sa Majesté, qui me serait d'autant plus nécessaire que, dans la banqueroute de Valenti et le désordre des Incurables, j'ay perdu plus de 20000 livres; que c'estoit tout ce que j'avois pu amasser en plusieurs années pour subvenir, dans un âge avancé, à mes nécessités. » (Reg. de Corr., Archives nationales.)

XI. — Rétablissement de l'impôt sur les cartes en 1701.

La protestation des cartiers, de 1684, devait être bientôt oubliée, car, dès l'année 1701, les lourdes dépenses occasionnées par de longues guerres déterminèrent le roi à rétablir de nouveaux droits, à raison de 18 deniers sur chaque jeu de cartes et tarots. Par l'arrêt ordonnant la perception des droits sur les cartes, qui est daté d'octobre 1701, il était imposé aux maîtres de se faire inscrire au bureau du fermier et de faire leur déclaration du nombre d'ouvriers qu'ils employaient chez eux, ou dans les locaux leur appartenant, pour la fabrication et l'apprêt des cartes et tarots.

Premier bail. — Ce fut un certain André Barbier qui devint alors titulaire de la ferme des cartes; le 20 décembre 1701, il se fit octroyer, par lettres patentes, l'autorisation de percevoir le droit sur les cartes, tarots et dés, qui se trafiquaient et vendaient par tout le royaume. L'essai ne fut probablement pas heureux, puisque, le 17 mars 1703, de nouvelles lettres patentes portèrent résiliation de ce bail.

Cependant les cartiers ne manquèrent pas de demander le dégrèvement des marchandises qu'ils fabriquaient, puisque nous voyons le Conseil d'Etat du roi prendre un nouvel arrêté, en date du 17 mars 1703, réduisant les droits de 18 à 12 deniers par jeu. Dans le préambule de son édit, le roi donnait le prétexte suivant à cette diminution :

« ... Le trouvant excessif par rapport à la valeur des cartes dont il égale presque le prix, les cartiers ont fait leurs efforts pour frauder le droit établi sur les cartes..., et d'ailleurs le prix des jeux étant sensiblement augmenté la consommation en est diminuée, dont le commerce des cartiers aurait souffert s'ils ne s'étaient indemnisés par lesdites fraudes qu'ils ont continuées... »

Les fraudes ne s'étendaient pas seulement aux cartes recoupées, réassorties ou vieilles qui étaient vendues à bas prix, mais aussi à la fabrication des cartes neuves. Pour enrayer ce dernier mal, le Conseil d'Etat du roi rendit une ordonnance, le 9 mai 1702, suivant laquelle les graveurs ou autres particuliers qui auraient contrefait les moules et cachets de la régie, les cartiers, leurs compagnons et ouvriers qui s'en seraient servis, seraient punis d'une amende de 1000 livres et de cinq ans de galère : en cas de récidive, le délinquant était condamné aux galères à perpétuité.

Deuxième bail. — Ce fut un sieur Antoine Bigot qui prit la suite du bail de Barbier et en continua la périlleuse perception pendant cinq années. Ce ne fut pas sans troubles néanmoins, puisque nous voyons ce fermier adresser, en août



ARREST DU CONSEIL D'ESTAT DU ROY,

[illegible]ORTANT défenses à toutes personnes, autres que les maîtres [illegible] permission par écrit de Jean-Baptiste Bo[illegible]illon préposé [illegible]

Du 19 Novembre mil [illegible]

EXTRAIT DES REGISTRES [illegible]

[illegible] l'article IX. de la déclaration [illegible]

Cartes [illegible]

[illegible]

[illegible] par leurs statuts, [illegible] maîtres des corps & Communautés de Paris, Rouen & de quelques autres Villes du Royaume où il y a des maîtres Cartiers, soûtiennent être en droit par leurs statuts, de vendre & débiter des Cartes, & prétendent que la pro[illegible] faite par ladite Déclaration du 21 Octobre 1746 [illegible] pour les Villes où il n'y a point de maîtres [illegible] que, sous ce prétexte, il se vend, débite [illegible]

[illegible] Ville de Paris que dans les autres Villes [illegible] est entièrement contraire à l'article [illegible] Déclaration, & fait un tort considérable [illegible]

[illegible]

1745. [illegible] er, en [illegible] fait Sa Majesté [illegible] ers, [illegible] maîtres & Marchands [illegible] communautés [illegible] que des autres [illegible], & à tout [illegible]

[illegible] que les maîtres C[illegible]

Bo[illegible]illon préposé [illegible] Procureurs ou Commis [illegible] & ce nonobstant [illegible] statuts, lettres & [illegible] à ce contraires [illegible]

Octobre 1746 [illegible] pour l'[illegible] toutes lettres [illegible] [illegible]

[illegible]

[illegible] Intendant de J[illegible] de Bourges.

V[illegible]

[illegible] de toutes les [illegible] de Venise [illegible] par [illegible] tout [illegible] de [illegible] comme [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] idée [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] nécessaire que, dans [illegible] [illegible] [illegible] 2000 livres que c'estoit [illegible]

[illegible]

[illegible] des cartiers, de 1581, devait être bientôt oubliée, car, [illegible] les [illegible] dépenses occasionnées par de longues guerres déter[illegible] à établir de nouveaux droits, à raison de 18 deniers sur chaque [illegible] et tarots. Par l'arrêt ordonnant la perception des droits sur les [illegible] 1er [illegible] octobre 1701, il était imposé aux maîtres de se faire inscrire [illegible] et de faire leur déclaration du nombre d'ouvriers qu'ils [illegible], ou dans les locaux leur appartenant, pour la fabrication [illegible] cartes et tarots.

[illegible] Ce fut un certain André [illegible] qui, ayant alors titulaire de [illegible] le 29 décembre 1701, il se fit [illegible], par lettres patentes, [illegible] de percevoir le droit sur les cartes, tarots et dés, qui se trafiquaient [illegible] tout le royaume. L'essai ne fut probablement pas heureux, puis[illegible] 1704, de nouvelles lettres patentes portèrent cessation de ce bail [illegible]

[illegible]

[illegible] jeu. Dans le préambule de son édit, le roi donnait le prétexte [illegible] d'[illegible]

[illegible] le prix, les car[illegible] [illegible] le prix des [illegible] [illegible] des cartes [illegible] [illegible]

[illegible] ne s'étendaient pas seulement aux cartes recoupées, réassorties [illegible] vendues à bas prix, mais aussi à la fabrication des cartes [illegible] ce dernier mal, le Conseil d'État du roi rendit une ordon[illegible] 1702, suivant laquelle les [illegible] et autres particuliers qui [illegible] et [illegible] de la régie les cartiers, leurs compa[illegible] s'en seraient servis, seraient punis d'une amende de [illegible] de [illegible] en cas de récidive, le délinquant était con[illegible]

[illegible] fut un sieur Antoine [illegible] qui prit la suite du bail de [illegible] [illegible] perception pendant cinq années. Ce ne fut

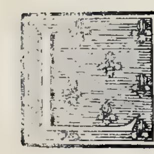


ARREST
DU CONSEIL D'ESTAT
DU ROY.

PORTANT défenses à toutes personnes, autres que les maîtres Cartiers, de débiter aucunes Cartes à jouer, sans la permission par écrit de Jean-Baptiste Bocquillon préposé à la regie du droit étably sur les Cartes.

Du 19. Novembre mil sept cens quarante-huit.

EXTRAIT DES REGISTRES DU CONSEIL D'ESTAT.



LE ROY étant informé que quoique par l'article IX. de la déclaration du 21. octobre 1746. il ait été défendu à toutes personnes, de quelque qualité & condition qu'elles fussent, autres que les maîtres Cartiers, de vendre, débiter & colporter aucunes Cartes à jouer, même dans les lieux où il n'y a point de maîtres Cartiers, dans lesquels on ne pourra faire commerce de Cartes sans la permission par écrit du Fermier, nonobstant tous priviléges, ausquels il a été dérogé par ladite déclaration; néanmoins plusieurs maîtres des corps & Communautés de Paris, Rouen, & de quelques autres Villes du Royaume où il y a des maîtres Cartiers, soûtiennent être en droit par leurs statuts, de vendre & débiter des Cartes, & prétendent que la prohibition faite par ladite Déclaration du 21 Octobre 1746 n'a lieu que pour les Villes où il n'y a point de maîtres Cartiers: en sorte que, sous ce prétexte, il se vend, débite & colporte une infinité de cartes recoupées & de faux moulage, tant dans la Ville de Paris que dans les autres Villes du Royaume; ce qui est entiérement contraire à l'article VIII. de ladite Déclaration, & fait un tort considérable au produit des droits sur les Cartes. Et Sa Majesté desirant pourvoir à ces abus, Oui le rapport du Sieur de Machault Conseiller ordinaire au Conseil Royal, Contrôleur général des Finances, LE ROY EN SON CONSEIL, a ordonné & ordonne que l'article IX. de la Déclaration du 21. Octobre 1746. sera exécuté selon sa forme & teneur; en conséquence, fait Sa Majesté défenses à tous particuliers, même aux maîtres & Marchands des corps & Communautés, tant de Paris que des autres Villes du Royaume, & à toutes autres personnes, de quelque qualité & condition qu'elles soient, autres que les maîtres Cartiers, de débiter, vendre ni colporter aucunes cartes, sans la permission par écrit de Jean Baptiste Bocquillon preposé à la régie du droit sur les Cartes, ses Procureurs ou Commis; & ce nonobstant tous priviléges, statuts, lettres & usages à ce contraires, le tout sous les peines portées par l'article IX. de la Déclaration du 21. Octobre 1746. & seront pour l'exécution du présent Arrêt, toutes lettres nécessaires expédiées. FAIT au Conseil d'Etat du Roy, tenu à Fontainebleau le dix-neuvième jour du mois de Novembre mil sept cens quarante-huit. Collationné. *Signé* EYNARD.

DENIS DODART CHEVALIER, CONSEILLER DU ROY EN SES CONSEILS, Maître des Requêtes ordinaire de son Hôtel, Intendant de Justice, Police & Finances en la Généralité de Bourges.

VU l'Arrêt du Conseil d'Etat du Roy ci-dessus, Nous ordonnons qu'il sera exécuté selon sa forme & teneur; & à cet effet lu, publié & affiché par-tout où besoin sera à ce que personne n'en ignore. FAIT à Bourges ce 17. Janvier mil sept cens quarante-neuf. *Signé*, DODART. *Et plus bas*, Par Monseigneur, LHERMINIER.

A BOURGES, Chez la Veuve de JACQUES BOYER, Imprimeur du Roy. 1749.

1705, une requête au roi dans laquelle il se plaint que « les maîtres cartiers, ayant toujours eu pour objet d'obtenir la suppression du droit, continuent à faire travailler par des compagnons et ouvriers à la fabrication des cartes en fraude ou à les recouper et à mettre en jeu les cartes du portrait de la ferme dans différents ouvroirs qu'ils établissent de tous côtés, en en confiant le débit à des gens sans aveu, et trouvent ainsi le moyen d'éluder les peines pécuniaires qu'ils encourent ».

Le roi, écoutant les doléances de son fermier, voulut par un édit sévère em-



HÔTEL DE SOISSONS

BÂTI POUR CATHERINE DE MEDICIS PAR JEAN BULLANT, ARCHITECTE DU ROY,
DANS L'ENCLOS DUQUEL CERTAINS CARTIERS EXERÇAIENT LEUR INDUSTRIE.
D'APRÈS UNE GRAVURE D'ISRAËL SILVESTRE, 1630-1660
(BIBLIOTHÈQUE NATIONALE. — ESTAMPES)

pêcher pour toujours le renouvellement de semblables fraudes. A cet effet, le 25 août 1705, il fit rédiger par son Conseil une déclaration par laquelle défense était faite « à tous particuliers de travailler dans quelques lieux ou maisons que ce soit à la fabrication des cartes en fraude comme aussi d'en colporter, de vendre ou débiter dans les hôtels et maisons, à peine pour la première fois des amendes portées par l'édit du mois d'octobre 1701 et au cas de récidive lesdits particuliers qui auront fabriqué des cartes en fraude seront condamnés au carcan, sans que lesdites peines puissent être modérées ».

Ainsi armé, il est fort probable que Bigot put enfin jouir paisiblement de son bail, puisque le 26 mars 1707 il en demanda et obtint le renouvellement.

Troisième bail. — Toutefois cette quiétude ne devait pas être de bien longue durée, car nous trouvons à la date du 9 novembre 1708 un jugement

du Conseil à la requête du procureur général, par lequel il est ordonné que des poursuites soient exercées contre Bigot et ses cautions pour obtenir le parfait paiement des baux à eux consentis. Ce même acte dépossédait Bigot et portait concession d'un nouveau bail au sieur Mineau à compter du 1er juin 1708 jusqu'au dernier mars 1714, moyennant le paiement annuel d'une somme de 50 000 livres.

Quatrième bail. — Mineau ne dut pas non plus conserver longtemps la jouissance de la concession qui lui était faite, car en 1711 il avait comme successeur un nommé Boulard.

Cinquième bail. — Par arrêt du Conseil d'État, du 21 avril 1716, le bail de Boulard était résilié, et en son lieu et place était installé Nicolas de la Garde. Le bail de ce dernier devait commencer à courir du 1er avril 1716, et était consenti pour neuf années. L'arrêt du Conseil porte que le sieur Boulard « sera tenu de remettre toutes les matrices et moules de métail et autres cachets, ustancilles servant à la régie des cartes, à la charge par ledit de la Garde de rembourser comptant en un seul paiement le prix du tout ».

En 1713, nous trouvons un rapport adressé par M. Roujault, intendant à Rouen, au Contrôleur général, à la suite d'une demande faite par ce dernier sur l'éventualité du renouvellement de la ferme sur les cartes et sur l'augmentation probable de revenu que pourrait fournir la généralité de Rouen. M. Roujault semble indiquer qu'on ne peut espérer raisonnablement tirer un parti plus considérable de cette ferme, et qu'il sera assez difficile d'empêcher les fraudes qui se font sur une très vaste échelle :

« Pour satisfaire à la lettre que vous m'avez fait l'honneur de m'écrire, le 7 de ce mois, au sujet de renouvellement de la ferme sur les cartes, je prends la liberté de vous envoyer deux mémoires : l'un du prieur des marchands de cette ville, qui préside à la chambre de commerce, auquel je me suis ouvert ; l'autre est du fermier des cartes ou de son commis qui a été consulté sur les expédients que l'on pourroit prendre pour augmenter cette ferme. Le prieur des marchans vous marque que ç'a été un très grand mal d'établir un droit sur les cartes, qui autrefois faisoit un des plus grands commerces de Rouen et nourrissait une infinité de personnes. Quoique cette ferme ait fait passer nos ouvriers à l'étranger par les fatigues et les inquiétudes qui leur ont été données et qu'on ne puisse absolument réparer toute la perte que cette ferme a causée, on ne peut trop tôt rendre ce commerce libre comme il l'étoit. Le commis fait voir, par son mémoire, qu'il se fabrique encore à Rouen un million de jeux de cartes au lieu de plusieurs qui se fabriquoient autrefois. De ce million, il certifie qu'il n'en a été marqué qu'environ trente mille ; le surplus étant présumé passé à l'étranger et n'étant point sujet à la marque, mais, dans la vérité, une très grande partie ayant été débitée dans le royaume en fraude de la ferme, ce qui ne peut s'éviter par la difficulté de la régie, et ce qui, à ce qu'il dit, ne se peut réparer qu'en établissant sur les cartes qui passent à l'étranger un droit tel qu'il puisse être comme de 3 à 4 deniers par jeu afin d'obliger tous les cartiers, même ceux qui disent ne travailler que pour l'étranger, à passer à la marque et à se servir des moules du bureau. Pour prouver que cette ferme est pillée par la fraude, il avance que de 1 515 livres que cette ferme produit à Rouen, qui ne suffisent qu'à peine à payer les frais de régie, un seul cartier produit à la ferme 1 200 livres, en sorte que les vingt-neuf autres maîtres ne produisent ensemble que 3 ou 400 livres.

» Nonobstant les regrets de ce que la ferme des cartes a éloigné les ouvriers de Rouen et les a fait passer à l'étranger, comme on le prétend, si cette ferme était d'un objet un peu considérable, dans la situation où en sont les affaires de Sa Majesté, le mal fait n'étant pas réparable, j'estimerois qu'il faudrait passer par-dessus toutes considérations pour conserver à Sa Majesté un revenu nécessaire ; mais comme cette ferme est d'un très petit objet, et qu'on balance le peu de produits dont elle est avec l'uti-

lité dont il seroit de rendre à un assez grand nombre de pauvres le pain qu'ils gagnoient dans cette fabrique, l'expédient, pour augmenter la ferme, proposé par le commis, est très propre à achever de détruire cette fabrique : j'estime que cette affaire doit être comparée à la ferme de la marque des chapeaux et aux droits sur les huîtres, dont Sa Majesté a bien voulu se passer par rapport au nombre de pauvres gens que ces sortes de manufactures et de commerce faisoient subsister. »

XII. — Adjudication des sous-baux de la ferme des cartes.

L'impôt qui était perçu par le roi sous la forme de ferme générale des cartes donnait lieu à toute une série d'exploitations secondaires qui se trouvaient mises



UNE PARTIE DE CARTES INTERROMPUE
D'APRÈS UNE GRAVURE SUR CUIVRE DU XVIIe SIÈCLE

en adjudication publique de façon à faire rendre à ces droits les sommes les plus considérables que l'on pouvait espérer en tirer. Nous avons trouvé un texte d'une de ces affiches qui indique clairement la manière dont il était procédé en pareil cas :

« On fait à sçavoir à tous qu'il appartiendra, qu'à la requête de Nicolas de la Garde, fermier général du droit de 12 deniers étably sur chacun jeu de cartes à jouer pour neuf années consécutives commencées le 1er avril 1716 par résultat du Conseil des Finances de Sa Majesté du 21 dudit mois d'avril,

» Il sera procédé aux sous-baux de ladite Ferme générale des cartes dudit droit de 12 deniers sur chacun jeu de cartes des Provinces et Généralitez du royaume cy-après marquées, pour le même

temps de neuf années consécutives à commencer la jouissance dudit jour 1er avril 1716 et la finir le dernier mars 1725, sçavoir : Généralitez de Toulouse, Montpellier, Roussillon, 10 500 livres. Généralitez de Lyonnais, Dauphiné, 10 500 livres. Généralitez de Bourgogne, Franche-Comté, 4 000 livres. Généralitez de Rouen, Caen, Allençon, 6 000 livres. Province de Bretagne, 8 000 livres. Généralitez de Tours, Orléans, 6 000 livres. Généralitez de Poitiers, La Rochelle, Limoges, 3 500 livres. Généralitez de Bordeaux, Pau, 3 500 livres. Généralitez de Montauban, 2 600 livres. Généralitez de Soissons, Amiens, 2 200 livres. Généralitez de Champagne et les trois Evêchez, 2 000 livres. Généralitez d'Auvergne, Bourges, Moulins, 1 800 livres.

» Et seront sur lesdits prix toutes personnes bien cautionnées reçues à faire leurs enchères au bureau dudict de la Garde, à Paris, rue Neuve et paroisse Saint-Eustache, tous les jours de chaque semaine, à compter de jeudy 7 du présent mois de may 1716, depuis huit heures du matin jusqu'à midy et depuis deux heures de relevée jusques à six heures du soir; et ce jeusques à l'entière adjudication des sous-baux ».

XIII. — **Surséance de l'impôt sur les cartes en 1719. Son rétablissement en 1745.**

Les adjudicataires de ces sous-baux ne furent pas longtemps en possession de leurs droits, puisque l'impôt sur les cartes fut supprimé en 1719.

En raison des pressants besoins d'argent, le droit d'un sou six deniers sur chaque jeu de cartes fut rétabli, par déclaration du roi, le 16 février 1745. Dans le préambule de cette déclaration nous relevons le passage suivant :



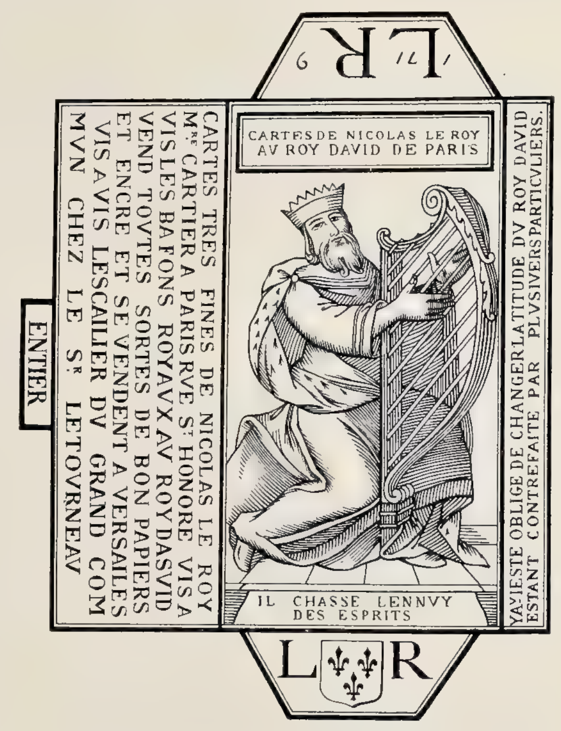
ENVELOPPE DE CARTES DE PIERRE BAUDART
MAÎTRE CARTIER A ROUEN (1660-1691)
(BIBLIOTHÈQUE NATIONALE. — ESTAMPES)

« Entre tous les moyens qui nous ont été proposés pour subvenir aux besoins actuels de l'Etat et pour nous mettre en état de supporter les nouvelles charges auxquelles nous sommes obligés, nous n'en avons trouvé aucun qui fût moins onéreux à nos sujets que le rétablissement des droits sur les cartes à jouer, dont la perception a été ordonnée par l'édit du mois d'octobre 1701 et qui ont été reçus jusqu'en 1719. »

Cet édit ordonne que le droit de 18 deniers par jeu imposé par l'édit de 1701 sera perçu dans toute l'étendue du royaume à compter du jour de la publication du présent édit. Il ordonnait aussi que toutes les contraventions qui pourraient arriver tant à la fabrication qu'au débit desdites cartes et droits seraient jugées par les lieutenants généraux et autres officiers de police privativement à tous autres juges. Ce fut le 16 mars 1745 que les lettres patentes du roi rétablissant le droit sur les cartes furent enregistrées par la Chambre des Comptes. (Archives Nationales. — *Mémoriaux de la Chambre des Comptes*, P. 2450.)

Le 20 mars 1745, la ferme des cartes était attribuée à Souillard, en même temps que celle des cuivres qui y était rattachée; cette adjudication était faite pour neuf années à commencer du 9 avril 1745 moyennant la somme de 625 000 livres pour chaque année (1).

Les cartiers, malgré la loi formelle qui assujettissait à un droit les cartes destinées à l'étranger, cherchèrent à se soustraire à cette obligation, prétextant que cette clause causerait leur ruine totale.



ENVELOPPE DE CARTES DE NICOLAS LE ROY
AYANT POUR ENSEIGNE « AU ROI DAVID DE PARIS », PARIS, 1719
(BIBLIOTHÈQUE DE L'ARSENAL. — FONDS DE LA BASTILLE)

---

(1) Par une ordonnance du 21 octobre 1746, le roi réglementait d'une manière très sévère la fabrication et la vente de toutes les cartes à jouer. Cet arrêt ne comprend pas moins de quatorze articles que nous résumons sommairement ici :

Au titre de l'article 1er les cartiers devaient faire marquer tous leurs papiers par le fermier avant de s'en servir pour la fabrication des cartes; en cas de manquement à cette obligation, ils encouraient la confiscation de leurs ouvrages et une amende de 500 livres.

Art. 2. — Le fermier était tenu d'inscrire sur un registre la quantité de feuilles présentées par les maîtres. Ceux-ci ne devaient employer le papier cartier à d'autre usage que pour la fabrication des cartes. Faute par eux de justifier l'emploi de ces feuilles ou de représenter celles viciées, ils étaient condamnés au quadruple du droit des jeux que ces feuilles auraient pu produire.

Art. 3. — Le fermier devait fournir aux cartiers toutes les enveloppes dont ils avaient besoin tant pour les jeux à portrait français qu'à portrait étranger, moyennant le paiement de 1 denier par enveloppe tant de jeu que de sixain.

Art. 4. — Les cartiers étaient tenus d'envelopper les jeux au fur et à mesure de leur assortiment et ne pouvaient les envelopper dans d'autres enveloppes que celles du fermier à peine de 300 livres d'amende.

Art. 5. — Défense était faite aux personnes tenant académie, café, cabaret, tabagie, jeu de paume, de bille ou

XIV. — Rattachement de l'impôt sur les cartes à la Régie générale.

Le 4 juin 1748, le Conseil d'Etat prit un arrêté ordonnant que le bail des droits de marque sur les cuivres et sur les cartes fait à Jean Souillard le 20 mars 1745 serait résilié à compter du 1er juillet 1748, et qu'il serait remplacé dans la jouissance de la ferme par Jean-Baptiste Bocquillon.

Dans le préambule de cet arrêt, il est rappelé que sur les offres faites par Jean Souillard, Sa Majesté avait accepté de lui donner à bail pour neuf années à commencer du 1er avril 1745 le droit de 18 deniers par jeu de cartes, etc., moyennant la somme de 625 000 livres par an et 1 million d'avance par les cautions dudit Souillard :

« Sa Majesté, ajoute l'arrêt, étant informée que ledit Souillard est très considérablement en retard de payer le prix du bail à lui fait, sous prétexte des pertes qu'il a souffertes et que les produits des droits sont insuffisants pour acquitter les engagements qu'il a contractés envers le Roy; à quoi Sa Majesté voulant pourvoir....., ordonne que le bail fait à Souillard demeurera résilié faute de paiement à compter du 1er juillet prochain. »

Le 30 juin 1748, le Conseil rendit un autre arrêté pour la prise de possession de la ferme des droits sur les cuivres et les cartes, réunie à la régie de Jean Bocquillon.

Dans cet arrêt, le roi rappelle que, sur l'avis de son Conseil, il a résilié à compter du 1er juillet le bail fait à Souillard, « ayant jugé qu'il convenait de faire régir lesdits droits pour son compte ». Comme conséquence, il chargeait Jean Bocquillon de « l'administration d'iceux ».

Bocquillon devait être lui-même bientôt dépossédé, car le roi donna le privilège de la marque des cartes à l'Ecole royale militaire qu'il venait de créer.

---

de boule, de donner à jouer d'autres jeux que ceux marqués du timbre du receveur des droits à peine de confiscation et de 500 livres d'amende.

Art. 6. — Le fermier devait déposer au greffe des tribunaux de première instance l'empreinte des enveloppes, marques, paraphes et timbres ou cachets dont il voulait se servir. Lorsqu'un changement était notifié aux maîtres cartiers, ceux-ci devaient consommer les anciens moulages avant de pouvoir habiller les nouveaux.

Art. 7. — Il était tenu compte aux maîtres cartiers, chaque année, en exemption des droits, huit feuilles de moulages par cent pour tenir lieu des déchets qu'ils pouvaient souffrir dans la fabrication de leurs cartes. En cas de fraude, ils étaient déchus de cette exemption pour l'année courante.

Art. 8. — Expresses défenses sont faites aux particuliers de recouper les cartes ou de les fabriquer en fraude à peine de 1 000 livres d'amende et de carcan en cas de récidive. Comme représailles, le fermier pourra encore faire des visites dans leurs maisons en se faisant assister par un commissaire ou autre officier de justice ; au cas de refus de laisser faire visite, nouvelle amende de 500 livres.

Art. 9. — Défense était faite d'entrer et de se livrer, en France, au commerce des cartes fabriquées à l'étranger. Les introducteurs de ces cartes étaient emprisonnés et condamnés à 3 000 livres d'amende. « Défendons l'usage desdites cartes a tous nos sujets à peine de 9 livres d'amende. Les maîtres cartiers seuls pourront vendre et fabriquer les cartes à jouer pour le royaume. »

Art. 10. — Le fermier seul pourra racheter les vieilles cartes ayant servi, mais il ne pourra les vendre à l'intérieur du royaume à peine de 1 000 livres d'amende. Défense était faite d'établir des manufactures de cartes dans les villes où il n'y en avait pas encore, sans la permission du fermier.

Art. 11. — Toutes les cartes seront sujettes au droit quand même elles seraient destinées aux colonies françaises ou aux pays étrangers.

Art. 12. — Défense faite aux voituriers par eau ou terre de transporter des cartes en caisses, ballots, etc., sans congé du fermier ou de ses commis auxquels il était permis d'assister aux chargements et déchargements des voitures. En cas de contravention, le fraudeur était puni d'une amende de 300 livres outre de la saisie des cartes.

Au titre des articles 13 et 14, il était permis de procéder contre les cartiers par la voie de contrainte pour assurer l'exécution du présent règlement. Le fermier pouvait décerner ses contraintes contre ses sous-fermiers, receveurs ou commis...

Le Parlement, en enregistrant ce sévère règlement par arrêt du mois d'avril 1747, accorda dix feuilles pour cent pour tenir compte des déchets. Toutes les autres clauses étaient confirmées. (*Mémoriaux de la Chambre des Comptes*, P. 2453, Archives nationales.)

XV. — La ferme sur les cartes remise en dotation à l'Ecole royale militaire.

C'est par édit du mois de janvier 1751 que le roi Louis XV créa l'Ecole royale militaire. Dans l'article XI de cet édit nous relevons les bonnes intentions du roi :

« Pour commencer à pourvoir tant à la dépense de la construction et de l'ameublement dudit hôtel, qu'à celle de la subsistance et de l'entretien des cinq cents jeunes gentilshommes qui y seront



VUE DE L'ÉCOLE ROYALE MILITAIRE
D'APRÈS UNE ESTAMPE DE LA BIBLIOTHÈQUE NATIONALE

admis, nous avons accordé et nous accordons audit hôtel par forme de première dotation perpétuelle et irrévocable le droit que nous avons rétabli par notre déclaration du 16 février 1745 sur les cartes à jouer fabriquées dans toute l'étendue de notre royaume, terres et seigneuries de notre obéissance ensemble l'augmentation du droit ordonnée par notre déclaration du 13 du présent mois.... A l'effet de quoi nous en avons attribué l'administration et la connaissance au Secrétaire d'Etat ayant le département de la Guerre, sans que néanmoins il puisse l'affermer; notre intention étant qu'il soit régi dans la plus grande et la plus exacte économie au profit dudit hôtel, et les deniers en provenant remis au trésorier d'icelui pour être employé au fait de sa charge. »

Pour faire face aux dépenses de l'Ecole qu'il venait de fonder, le roi avait rétabli le droit sur les cartes au tarif de un denier par carte, soit à portrait étranger, soit à portrait français. Un arrêt du 23 janvier ordonnait que des inven-

taires seraient immédiatement faits chez les fabricants et marchands de cartes, et que l'on exigerait d'eux le versement de l'augmentation du droit sur toutes les marchandises de cartes qu'ils auraient en leur possession.

Dans un arrêté du Conseil d'Etat, enregistrant l'édit du roi et portant la date du 30 avril 1751, nous voyons que le sieur Léonard Maratray était commis au lieu et place de Jean-Baptiste Bocquillon pour régir, au profit de l'Ecole militaire, le droit sur les cartes à jouer :

« A compter du 1[er] avril 1750, le sieur Maratray prendra possession des bureaux et manufactures de cartes établies pour le compte de Sa Majesté à Paris, Grenoble et Clermont en Auvergne ; ensemble des cartes, cartons, papiers, moules, cachets, poinçons, meubles, outils, ustensiles et généralement de tous les effets appartenant à Sa Majesté dans lesdits bureaux et dans lesdites manufactures..., ledit Bocquillon et ses cautions compteront audit Maratray lesdits effets et droits par simples bordereaux inventaires et remise de titres pour le temps qu'ils ont régi depuis ledit jour 1[er] avril 1750 au dernier mars 1751. »

XVI. — Réglementation de la fabrication des cartes.

Le 9 novembre 1751, le Conseil d'Etat rendit un arrêt de règlement pour la perception du droit sur les cartes. Aux termes de ce règlement, les cartiers ne pouvaient employer d'autre papier que celui qui était à la marque de la régie. Ce papier était fourni par le régisseur et ne devait servir à d'autre usage qu'à la confection des cartes à figures et à points. Le droit sur les cartes était perçu lors de la livraison du papier et payé en plus du prix marchand de celui-ci, à la déduction du onzième qui était accordé pour les déchets.

Les maîtres cartiers n'étaient plus tenus de faire timbrer le papier cartier.

Les moulages de toutes les cartes devaient être faits au bureau de la Régie, où les cartiers étaient obligés de laisser leurs moules tant de cartes à portraits français qu'à portraits étrangers.

Il était défendu de recouper les vieilles cartes à peine de confiscation des outils, cartes et ustensiles et de 1000 livres d'amende pour la première fois, et 3000 livres et la peine du carcan en cas de récidive.

Personne ne pouvait prêter ou louer des chambres aux maîtres ou ouvriers cartiers se livrant à la fabrication clandestine ou à la recoupe des cartes, sous peine de 3000 livres d'amende.

La fabrication des cartes n'était tolérée que dans soixante-trois villes, et les maîtres, pour pouvoir travailler à ce commerce, étaient tenus de se faire inscrire au bureau de la régie et de faire la déclaration du nombre de compagnons et d'apprentis qu'ils employaient, ainsi que de leurs noms, surnoms, âge, demeure et pays.

Pour se livrer à la vente des cartes, les personnes autres que les maîtres cartiers étaient tenues d'en demander l'autorisation écrite au régisseur. Celui-ci pouvait choisir comme débitants les personnes qu'il jugeait à propos, même dans les villes où la fabrication était permise; les maîtrises et jurandes ne formaient pas obstacle à ce droit.

Il était expressément défendu d'introduire en France des cartes étrangères à peine de 3000 livres d'amende. Les personnes convenues de fraude étaient immédiatement emprisonnées.

Les voituriers, soit par eau, soit par terre, ne pouvaient transporter des

caisses ou ballots de cartes sans être munis d'un congé du régisseur ou de ses préposés. En cas de contravention, le régisseur pouvait confisquer, outre les marchandises objet du litige, les chevaux et voitures.

Pour rechercher les fraudes, les commis étaient autorisés à faire des visites domiciliaires dans les hôtels, châteaux, couvents, communautés et autres lieux domiciliaires privilégiés, en prenant toutefois une ordonnance ou en se faisant assister d'un juge.

XVII. — **Modération de l'impôt sur les jeux destinés à l'exportation.**

En imposant les cartes destinées à l'étranger sur le même pied que celles qui circulaient dans l'intérieur, le roi portait une profonde atteinte au commerce d'exportation déjà si éprouvé par toutes les fabriques qui s'étaient installées à l'étranger; aussi les remontrances des pauvres maîtres cartiers ne firent pas défaut. Devant des doléances si justes, le roi dut modérer le droit; c'est du moins ce que nous apprend une lettre adressée par M. d'Argenson à M. de la Bourdonnaye, intendant à Rouen, le 7 mai 1754.

Dans ce document, il est dit que les régisseurs du droit avaient été autorisés par différentes décisions du roi à modérer le droit sur les cartes destinées à l'étranger et, pour favoriser d'autant plus cette branche d'industrie, Sa Majesté avait ordonné qu'à partir du 1er janvier 1754 les cartes exportées ne seraient plus sujettes qu'à un droit de 6 deniers par jeu. Pour éviter les fraudes, les régisseurs devaient timbrer les bandes d'une façon différente de celles en usage pour les jeux français et coloniaux, et ils ne devaient modérer le droit que sur la présentation des certificats d'embarquement.

Tous les manquants dans les décomptes du papier filigrané étaient soumis au droit de 1 denier par carte.

ENVELOPPE DE CARTES DE CHARLES MADIGNIE
AYANT POUR ENSEIGNE « AU CARTIER DU ROY », BESANÇON, 1746

Par ce même édit, il était tenu compte de onze pour cent des feuilles pour les déchets en cours de fabrication.

Un conflit étant survenu entre la Cour des Aides et les Parlements à propos du jugement des contestations relatives au droit sur les cartes, et comme le lieutenant-général de police, juge attributif du droit à Paris, s'était abstenu d'en connaître pour ne pas compromettre son attribution, l'Ecole militaire était sur le point de perdre cette dotation, comme l'Hôpital général en 1669, lorsque le roi intervint et se décida à renvoyer la connaissance des contraventions et des contestations à la Commission extraordinaire de son Conseil établie pour juger les affaires relatives au droit d'oblat (15 octobre 1757). Cette attribution a subsisté depuis, quoique attaquée en mars 1770 par un Parlement provincial.

A la mort de Léonard Maratray, on choisit comme régisseur du droit sur les cartes à jouer au profit de l'Ecole militaire le sieur Nicolas Follet, suivant arrêt du Conseil d'Etat du roi du 24 février 1769.

Ce dernier, étant mort cinq ans plus tard, fut remplacé par Pierre Follet, par arrêt du 9 juin 1774. (Archives Nationales. — Bibliothèque administrative du Commerce. AD, XI, 7.)

XVIII. — Importance du revenu de l'impôt sur les cartes. Dépenses nécessitées par la Régie.

Dès que le Ministère de la Guerre fut en possession de l'édit de concession du droit sur les cartes à la nouvelle Ecole militaire, il chercha à contracter, au nom de cet établissement, un emprunt qui pût aider à la construction et à l'agencement de cette institution. Pendant les années 1751 et 1756, il parvint à emprunter une somme assez considérable pour mener à bien cette belle entreprise. Dans un état raisonné des revenus de l'Ecole royale militaire, dressé au mois de janvier 1776, nous trouvons, en effet, la courte mention suivante (Archives Nationales, M, 153) :

« Ce droit sur les cartes était en régie lorsque le roi en fit don à son Ecole militaire, en 1751, et il ne produisait pas 150 000 livres net. Ce fut cependant sur ce droit que l'Ecole militaire emprunta, en 1751 et 1756, 2 400 000 livres pour commencer son établissement. Elle a remboursé cette somme, année par année, avec les intérêts à 5 p. 100. Le dernier remboursement a été fait en 1771.

» Pour connaître l'année commune de ce droit, on partira des recettes que le trésorier de l'Ecole royale militaire en a faites dans ses comptes depuis 1751 jusqu'en 1775 inclus. Le total général de la recette nette fut de 14 567 863 livres 13 sous 8 deniers pour ces vingt-cinq années, soit, année commune, un revenu de 582 714 livres 10 sous 11 deniers. »

Bien que cette somme paraisse assez considérable à première vue, elle ne représentait guère que les trois cinquièmes de la recette brute du droit sur les cartes, ainsi que le fait voir le tableau ci-contre représentant l'état de caisse annuel du directeur général du droit pour la période comprise entre les années 1766 et 1775, que nous avons été assez heureux de retrouver dans les Archives du Ministère de la Guerre.

Le régisseur général des droits sur les cartes commandait tout un état-major de fonctionnaires dans ses bureaux de Paris, et leurs appointements annuels se chiffraient à la somme de 14687 livres 10 sous pour l'année 1778.



[illegible] en compte de onze pour cent des feuilles pour [illegible]

[illegible] la Cour des Aides et les Parlements à propos [illegible] droit sur les cartes, et comme le lieu- [illegible] lui droit à Paris, s'était abstenu d'en [illegible] son attribution. [illegible] était sur [illegible] comme [illegible] général en 1669, lorsque le [illegible] la connaissance des contraventions et des [illegible] extraordinaire de son Conseil établie pour juger [illegible] droit [illegible]. Cette attribution a sub- [illegible] en [illegible] 177[illegible] par un Parlement provincial.

[illegible] Megalray, on [illegible] régisseur du droit sur les [illegible] de l'École [illegible] le sieur Nicolas Follet, suivant arrêt [illegible]

[illegible] cinq ans plus tard, fut remplacé par Pierre Follet, [illegible] en 17[illegible]. (Archives Nationales. — Bibliothèque administrative de [illegible]

[illegible] — Importance du revenu de l'impôt sur les cartes.

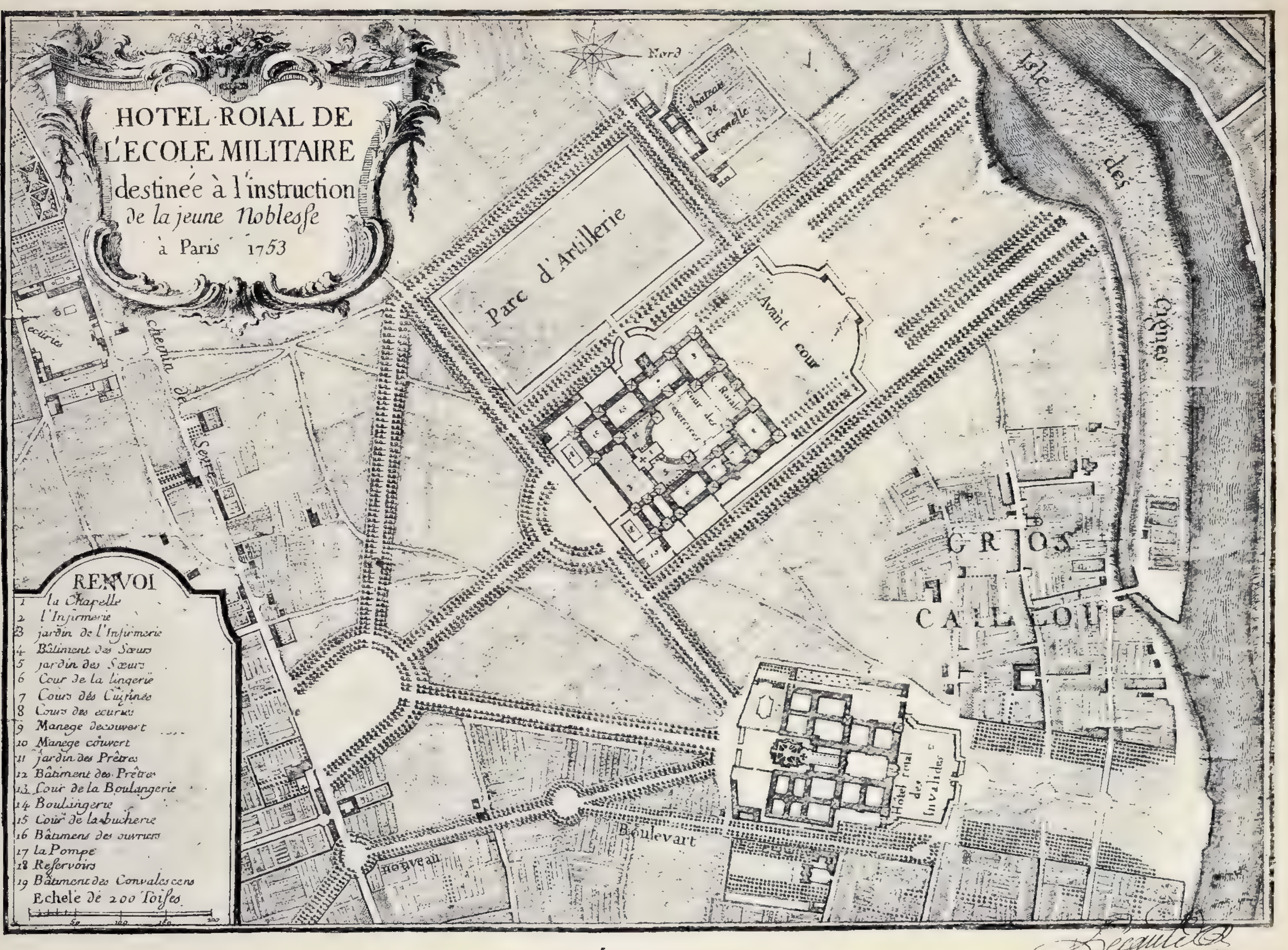
[illegible] Ministère de la Guerre fut en possession de l'édit de concession [illegible] les cartes à la nouvelle [illegible] contrôleur, [illegible] l'Essonne, [illegible] tention et à l'agen- [illegible] constatation. Pendant les années 17[illegible] et 17[illegible], il parvint à em- [illegible] assez considérable pour mener à bien cette belle entreprise. [illegible] revenus de l'École royale militaire, dressé au mois de [illegible] nous trouvons, en effet, la courte mention suivante (Archives Natio- [illegible]

[illegible] 1751 [illegible] 1774.

[illegible] livres 13 sous 8 deniers [illegible] livres 11 deniers.

[illegible] paraisse assez considérable à première vue, elle ne [illegible] les trois cinquièmes de la recette totale du droit sur les [illegible] le tableau ci-contre (repris sur l'état de caisse annuel [illegible] pour la période comprise entre les années 1756 et [illegible] assez heureux de retrouver dans les Archives du Minis- [illegible]

[illegible] des droits sur les cartes commandait tout un état- [illegible] dans les bureaux de Paris, et leurs appointements [illegible] la somme de 11687 livres 10 sous pour l'année 1778.



PLAN DE L'ÉCOLE ROYALE MILITAIRE
en faveur de laquelle le roi Louis XV abandonna le droit sur les jeux de cartes.

(COLLECTION A. DEVAUX.)

Nicol, directeur général des comptes. . . . . 4627 livres 10 sous.
De Lomont, chef de bureau . . . . 1 900 »
Féru, premier employé aux minutes des comptes. 1 300 »
Fustel, deuxième employé . . . . 1 050 »
Dubos, sous-chef de correspondance. . . . . 1 620 »
Offner, chef du bureau de la direction générale. 2 090 »
Marguerit, commis aux écritures. . . . . . 1 050 »
Frazey, second commis . . . . 1 050 »

En dehors des frais ordinaires occasionnés, la caisse de l'Ecole militaire avait aussi à supporter quelquefois les pensions qui étaient accordées aux vieux

Années	Recette brute			Frais de Régie			Recette nette		
	Livres	Sous	deniers	Livres	Sous	deniers	Livres	Sous	deniers
1766	1 099 047	14	03	427 957	11	07	671 090	02	08
1767	1 167 266	12	01	447 789	»	01	719 477	12	.
1768	1 196 670	10	06	435 336	07	11	761 334	02	07
1769	1 212 538	14	09	464 619	17	.	747 918	17	09
1770	1 200 053	08	07	514 571	18	06	685 481	10	01
1771	1 239 250	02	»	460 335	13	03	778 914	08	09
1772	1 250 228	01	07	504 130	19	04	746 097	02	03
1773	1 292 204	02	01	503 440	11	06	788 763	10	07
1774	1 311 592	08	05	529 600	12	04	781 991	16	01
1775	1 341 450	13	06	529 600	12	04	811 850	01	02

TABLEAU DES RECETTES DU DROIT SUR LES CARTES ATTRIBUÉ A L'ÉCOLE MILITAIRE ENTRE LES ANNÉES 1766 ET 1775

(ARCHIVES DU MINISTÈRE DE LA GUERRE)

serviteurs de la régie des droits ainsi que les secours qui étaient momentanément alloués aux employés qu'un accident avait frappés.

En 1777, nous avons relevé une requête adressée, au mois d'avril, au directeur de l'Ecole militaire par le régisseur des droits tendant à faire obtenir une pension de 500 livres au sieur Faux, contrôleur de la fabrique de papier filigrané de Saint-Laurent de Ganges, en Languedoc, qui était au service de l'administration depuis vingt-trois ans.

La même année, le directeur accorda une indemnité de 350 livres au commis installé à Epinal, dont les meubles avaient été emportés par l'inondation causée par le Mousson.

Si quelquefois le régisseur du droit faisait distribuer des pensions ou des indemnités à ses commis, il n'avait pas toujours l'oreille attentive aux réclamations réitérées de certains d'entre eux qui demandaient la remise de leur responsabilité touchant des pièces de la régie qui leur avaient été dérobées.

C'est ainsi qu'en juin 1778, le sieur Chaudron, directeur du droit à Valenciennes, adressait pour la deuxième fois une requête à l'effet d'obtenir la remise d'une somme de 166 livres 13 sous 4 deniers qui lui était réclamée pour mille bandes de contrôle de jeu, dont il était dépositaire et qui lui avaient été enlevées de son magasin par le sieur Pommier, employé dans son bureau, et qui avait été révoqué depuis pour ce fait.

Il est intéressant de donner, comme exemple, un aperçu de ce que rapportait à l'Ecole militaire la perception du droit sur les cartes pour une période de dix années dans les généralités de Limoges, Pau et Bordeaux. Le tableau que nous reproduisons ci-contre est tiré des dossiers relatifs à la Régie générale des droits sur les cartes et cartons. (Archives Nationales, G^2 186.)

XIX. — **Fixation des villes admises à donner asile aux cartes.**

Par édit du 21 avril 1776, le roi confirmait tous les arrêts et règlements antérieurs concernant la fabrication des cartes et fixait à soixante-six le nombre des villes où cette fabrication était autorisée.

Dans cet édit, le roi proteste que, par l'article 1er de l'édit du mois de février 1776 portant suppression des communautés de marchands ainsi que les maîtrises et jurandes avec faculté à toutes personnes d'exercer dans tout le royaume telle espèce de commerce que bon semblera, il n'a entendu « abroger que les privilèges, statuts et règlements donnés auxdits corps et communautés, et non pas déroger en aucune manière aux édits, déclarations et règlemens émanés de son Conseil concernant la perception des droits établis et perçus au profit de Sa Majesté et de ceux qu'elle a attribués à différents établissemens et notamment à son Ecole militaire ». En conséquence, le roi, en confirmant toutes ces déclarations, « fait défense de lever et établir des fabriques de cartes à jouer dans d'autres villes que celles comprises dans l'état annexé. Permet à toutes personnes d'en lever et établir dans lesdites villes à la charge de se présenter au Bureau de la Régie à l'effet d'y faire inscrire leurs noms, qualités, demeure et ateliers à peine de 1 000 livres d'amende » (1).

---

(1) Les vexations des commis à la régie du droit sur les cartes causaient bien souvent la ruine des fabricants de cartes; c'est ainsi qu'en 1775, Etienne Massé, cartier parisien, fut amené à déposer son bilan. Si l'on jette un coup d'œil sur ce document, on est frappé de voir que plus de moitié du passif comprend le montant des droits dus par Massé, le prix des marchandises saisies par les commis et les frais occasionnés par les poursuites du régisseur :

BILAN D'ÉTIENNE MASSÉ

Actif.	
Marchandises et meubles	1 000 livres.
Débiteurs divers	2 350 » 11 sous.
	3 350 livres 11 sous.
Passif.	
Créanciers :	
Bureau des cartes (dettes privilégiées)	2 600 livres.
Créditeurs divers	4 709 »
Pertes :	
Marchandises saisies par les commis	3 000 livres 17 sous.
Frais aux huissiers et aux procureurs	1 200 »
Clients divers	1 580 » 6 »
	13 090 livres 3 sous.

PRODUIT ANNUEL DU DROIT SUR LES CARTES

dans les généralités de Limoges, de Pau et de Bordeaux.

		1768			1769			1770			1771			1772		
		LIVRES	Sols	Deniers	LIVRES	Sols	Deniers	LIVRES	Sols	Deniers	LIVRES	Sols	Deniers	LIVRES	Sols	Deniers
Limoges		11990	6	»	12078	15	»	12817	3	11	12915	13	7	15168	2	1
Pau	Pau	5711	4	2	5728	10	10	5947	3	7	6075	11	6	6758	9	1
	Auch	4752	5	5	5484	16	9	6468	17	6	5449	12	4	5916	5	9
	Tarbes	3043	9	8	3501	10	3	3577	17	6	3807	13	»	4208	15	9
	Bayonne	5747	3	5	5264	17	3	5057	3	11	4720	11	»	4978	8	4
	Dax	3423	6	8	4346	16	4	4580	6	»	4368	5	9	4147	2	1
Bordeaux	Bordeaux	27727	1	»	31823	11	»	31465	8	7	31157	6	6	29629	16	9
	Agen	18589	6	2	20061	15	6	17418	9	»	16709	11	11	17464	9	6
	Périgueux	9126	1	6	9610	14	4	8561	16	»	9048	9	4	8797	9	1

		1773			1774			1775			1776			1777		
		LIVRES	Sols	Deniers	LIVRES	Sols	Deniers	LIVRES	Sols	Deniers	LIVRES	Sols	Deniers	LIVRES	Sols	Deniers
Limoges		16919	13	»	15792	13	»	17470	15	»	18765	4	6	17778	17	3
Pau	Pau	6935	13	»	6076	16	4	5842	9	4	5054	18	7	4341	1	9
	Auch	5342	3	11	5076	10	3	5475	6	»	5808	3	7	5337	»	10
	Tarbes	4222	»	10	4075	6	»	4530	4	6	6224	15	10	4351	16	4
	Bayonne	5819	12	9	5617	11	2	5834	1	»	5567	1	»	5237	17	8
	Dax	3585	16	4	3487	4	»	3903	8	2	4247	19	1	3945	10	»
Bordeaux	Bordeaux	32618	10	1	32989	2	»	32324	15	10	34538	7	9	35896	12	8
	Agen	16222	1	11	18110	17	6	18828	4	2	20491	9	10	20070	18	5
	Périgueux	8762	12	9	9765	7	1	10319	16	8	9942	19	2	9881	5	9

XX. — Suppression du privilège de l'Ecole militaire.

Ce fut en l'année 1778 que l'Ecole royale militaire perdit la concession du droit sur les cartes. En effet, dans son édit, daté de Versailles, 26 novembre 1778, le roi s'exprime ainsi :

« ... Ordonne qu'à compter du 1er janvier prochain la régie, recette et exploitation du droit principal établi sur les cartes, ensemble les 8 sols pour livre desdits droits conformément à l'édit du mois de novembre 1771, se fera pour le compte et au profit de Sa Majesté par Dominique Compant, régisseur général, ses commis ou préposés, suivant et en exécution des règlements rendus à cet effet. Révoquant Sa Majesté en tant que de besoin l'aliénation qui avait été faite dudit droit à l'Ecole militaire par l'édit du mois de janvier 1751, sauf à faire connaître ses intentions sur le montant de la somme qu'elle jugera à propos d'accorder à l'Ecole militaire pour raison de la privation dudit droit.... »

UNE BATAILLE DANS UN TRIPOT
D'APRÈS « LES CONTEMPORAINES » DE RÉTIF DE LA BRETONNE

Depuis un certain temps déjà, le directeur de l'Ecole militaire était averti des intentions du roi ; aussi, avait-il pris les mesures nécessaires pour fournir au roi des états concernant le revenu que son administration tirait de la concession du droit sur les cartes. En remettant l'état du produit de la période décennale de 1766 à 1775, que nous avons reproduit ci-dessus, il insinuait que, pour le bon fonctionnement de l'Ecole, il était nécessaire d'allouer à celle-ci un capital capable de compenser les revenus des droits, qui ne faisaient que prospérer. C'était bien aussi la pensée du roi qui, par un nouvel édit, accorda à son Ecole militaire une somme de 15000000, dont les rentes devaient être versées au trésorier de cet établissement.

Dès que Dominique Compant eut pris possession de la régie du droit pour le compte du roi, il s'occupa de réformer les nombreux abus commis journellement par le personnel député à la perception du droit et par les fabricants de cartes : ces derniers, en effet, avaient quelque peu profité du relâchement produit momentanément par le changement d'administration. En 1782, les revenus de ce droit

ARREST
DU CONSEIL D'ESTAT
DU ROY,

QUI ordonne qu'à la diligence du [illegible] *ration du 16 février 1745, il sera* [illegible] *fabriquées chez les Maîtres Cartiers, &c.* [illegible]

Du [illegible]

EXTRAIT [illegible]

[illegible]

bitans [illegible]
regarde la [illegible]
forme & de la [illegible]
lesquels seront [illegible]
departis dans les p[illegible]
du Roy, Sa Majesté [illegible]
quante un. Signé M. [illegible]

DENIS DOD[illegible]

V[illegible] me & ten[illegible]
nen ignore. [illegible]



ARREST
DU CONSEIL D'ESTAT DU ROY,

QUI ordonne qu'à la diligence du Régisseur actuel du droit établi sur chaque jeu de Cartes, par la déclaration du 16 février 1745, il sera fait des procès-verbaux & inventaires des Cartes à jouer qui se trouveront fabriquées chez les Maîtres Cartiers, &c.

Du vingt-trois Janvier mil sept cens cinquante-un.

EXTRAIT DES REGISTRES DU CONSEIL D'ESTAT.



LE ROY ayant, par sa Déclaration du 13 du présent mois, ordonné la perception d'un dénier pour chaque Carte dont seront composés les différens jeux, qui sont, ou qui pourront être dans la suite en usage, au lieu de dix-huit déniers par chaque jeu de Cartes, ordonnés être levés par sa Déclaration du 16 février 1745: Et étant nécessaire de pourvoir au récouvrement & à la perception dudit droit. Ouï le rapport, SA MAJESTÉ ESTANT EN SON CONSEIL, a ordonné & ordonne qu'à la diligence du Régisseur actuel dudit droit de dix-huit déniers par chaque jeu de Cartes, il sera fait par les commis & préposés dudit Régisseur, après la publication de ladite déclaration du 13 du présent mois, des procès-verbaux & inventaires des cartes à jouer, qui se trouveront fabriquées chez les maîtres Cartiers, ouvriers, & tous autres fabriquans & débitans: pour être ledit droit d'un dénier par chacune carte, perçû sur celles comprises esdits procès-verbaux & inventaires; à la déduction toutes fois des dix-huit déniers par jeu qui pourroient avoir été payés sur lesdites cartes, par lesdits maîtres Cartiers, ouvriers & autres fabriquans & débitans Cartes. Veut Sa Majesté qu'en attendant qu'Elle ait pourvû plus particulièrement à ce qui régarde la régie & l'exploitation dudit droit, la perception continue d'en être faite dans la même forme & de la manière qu'elle a été établie par les édits, déclarations & arrêts de son Conseil, lesquels seront exécutés selon leur forme & teneur. Enjoint Sa Majesté aux sieurs Commissaires départis dans les provinces, de tenir la main à l'exécution du présent arrêt. FAIT au Conseil d'état du Roy, Sa Majesté y étant, tenu à Versailles le vingt-troisième de janvier mil sept ces cinquante-un. *Signé* M. P. DE VOYER D'ARGENSON.

DENIS DODART CHEVALIER, CONSEILLER DU ROY EN SES Conseils, Maître des Réquêtes ordinaire de son Hôtel, Intendant de Justice, Police & Finances en la Généralité de Bourges.

VÛ l'Arrêt du Conseil d'Etat du Roy ci-dessus, Nous ordonnons qu'il sera exécuté selon sa forme & teneur; & à cet effet lû, publié & affiché par-tout où besoin sera, à ce que personne n'en ignore. FAIT à Bourges ce trente Janvier 1751. *Signé* DODART.

Et plus bas, par Monseigneur, LHERMINIER.

étant considérablement réduits, une circulaire des plus sévères fut adressée aux receveurs provinciaux pour attirer leur attention et les inciter à prendre des mesures énergiques pour faire cesser les fraudes et les complaisances qui pouvaient nuire à la perception du droit :

« Le produit de ces droits, qui dépérit tous les jours, demande de la part de MM. les députés à la perception l'examen le plus sérieux et le plus approfondi.

» Il sera nécessaire que dans les pays où il y a des manufactures de papier filigrané, ils voyent ces manufactures pour s'assurer que les papiers sont faits avec soin et tels que ceux qui ont été pris pour essais ou échantillons.



ENVELOPPE DE CARTES DE PIERRE PELÉ

MAITRE CARTIER DE PARIS, 1643-1702, A L'ENSEIGNE « DES TROIS HACHES »

(BIBLIOTHÈQUE DE L'ARSENAL. — FONDS DE LA BASTILLE)

» Si l'inspecteur desdites manufactures est fidèle, s'il n'abuse pas des filigranes dont il doit être dépositaire, s'il n'a pas d'intelligences avec les manufacturiers, s'il ne se prête pas à des complaisances déplacées.

» Dans les lieux où il se fabrique des cartes, examiner si les cartiers sont régulièrement suivis et exercés, s'ils viennent moitir et mouller au bureau, si les moulles sont soigneusement enfermés, s'ils ne se prêtent pas aux cartiers. Si les commis sont présents au moullage et si l'on prend toutes les précautions nécessaires pour qu'il ne se pratique pas d'abus.

» Si les bandes de contrôle sont soigneusement enfermées, si on ne les laisse pas à la disposition des commis, si on les fait exactement compter des quantités qui leur ont été délivrées pour pouvoir en cas de déficit leur en faire payer le montant.

» S'informer s'il n'y a pas d'association avec ces cartiers et si les commis n'ont pas d'intelligences avec eux, n'en reçoivent pas de présents, ne mangent pas chez eux et n'ont pas de complaisances préjudiciables.

» Si l'on tient la main à ce que tous les envois de cartes qui peuvent se faire soient accompagnés d'un congé. S'il ne se délivre pas des acquits-à-caution pour celles qui passent aux colonies, et si l'on prend toutes les précautions nécessaires pour que ces cartes ne refluent pas dans le royaume et qu'il ne se commette pas d'abus. »

En 1790, le droit sur les cartes était toujours perçu sur le pied d'un denier par carte, augmenté des 8 sous pour livre édictés par le règlement du mois de novembre 1771. A cette époque, les jeux les plus employés étaient les suivants : le jeu d'Entières, comprenant 52 cartes ; le Reversi, à 48 cartes ; le Quadrille, à 40 cartes ; la Sixette, à 36 cartes ; le Piquet, à 32 cartes ; le Try, à 30 cartes, et le Brelan, à 28 cartes.

XXI. — Suppression du droit sur les cartes par l'Assemblée nationale. Son rétablissement en l'an VI.

C'est par l'article 1er du décret du 2 mars 1791 que l'impôt sur les cartes à jouer fut définitivement aboli, comme attentatoire à la liberté du citoyen. Ce décret, qui était applicable à partir du 1er avril suivant, prohibait de la manière la plus expresse l'importation en France des cartes fabriquées à l'étranger.

A LA PAREILLE

PAVIE Md CARTIER AU
MARCHE AUBLED A TROYES
VEND TOUTES SORTES DE PAPIER
BLANC ET DE COULEURS
CARTONS PLUMES CIRE ET
REGISTRES DE TOUTES ESPECE

ENVELOPPE DE CARTES DE PIERRE PAVIE
MAITRE CARTIER A TROYES, 1767-1781
EXTRAIT DE LA PUBLICATION DE M. LOUIS MORIN SUR LES CARTIERS DE TROYES

L'abolition du droit ayant diminué le prix des jeux de cartes dans des proportions considérables, la passion du jeu fut poussée à un point extrême. Nous verrons, en étudiant le chapitre consacré à ce sujet, toutes les critiques qui s'élevèrent contre cet état de choses. Malgré les luttes de quelques députés pour obtenir une réglementation étroite, et malgré les poursuites engagées par la municipalité parisienne contre les maisons de jeu, ce funeste penchant ne se modéra pas. En l'an V, un membre du Conseil des Cinq-Cents proposa comme remède de rétablir le droit sur les cartes. Cet événement est relaté en ces termes dans les procès-verbaux du Conseil des Cinq-Cents, 1er jour complémentaire an V (18 septembre 1797) :

« Un membre observe que la consommation des cartes à jouer est considérable ; personne, ajoute-t-il, n'ignore d'ailleurs combien la fureur du jeu est funeste au repos des familles. Puisqu'il n'est pas au pouvoir du législateur de détruire cette passion, il doit au moins l'utiliser pour le trésor public. Si un

impôt sur les cartes diminue le nombre des joueurs, ce sera une victoire remportée pour la morale : au cas contraire, il en résultera un avantage pour les revenus de l'Etat et un soulagement pour les contribuables.

» L'orateur propose que les cartes à jouer soient soumises au droit de timbre. »

Cette proposition fut acceptée et comprise dans le projet de loi portant création de nouveaux impôts, rédigé en suite de la séance :

TITRE III

TIMBRE

« Art. 56. — Les lettres de voitures, les connaissements, charte-parties, les cartes à jouer, les journaux, gazettes, etc..., quelle que soit leur nature ou leur objet, seront assujettis au timbre fixe ou de dimension.

. . . .

» Art. 58. — Le droit de timbre fixe ou de dimension pour les journaux et affiches sera de cinq centimes (ou un sou).

» Pour chaque feuille de 24 centimètres sur 38 (feuille ouverte) ou environ cinq centimes (ou un sou).

» Et pour chaque demi-feuille de cette dimension, trois centimes (ou 7 deniers 1/5).

» Ceux qui voudront user pour lesdites impressions de papier dont la dimension serait supérieure à 25 centimètres pour la feuille et 12 centimètres et 1/2 pour la demi-feuille, les feront timbrer extraordinairement en payant un centime pour 5 centimètres d'excédent.

» Le papier sera fourni dans tous les cas par les citoyens auxquels il sera nécessaire. »



ENVELOPPE DE CARTES DE PIERRE PAVIE

MAITRE CARTIER A TROYES, 1767-1781

EXTRAIT DE LA PUBLICATION DE M. LOUIS MORIN SUR LES CARTIERS DE TROYES

Cette résolution ayant été approuvée par le Conseil des Anciens, la loi ordonnant son exécution fut promulguée le 9 vendémiaire an VI. La Régie de l'Enregistrement fut chargée de la nouvelle perception du droit sur les cartes.

Le 3 pluviôse an VI, le Directoire exécutif prit un arrêté déterminant le mode de perception et fixant à nouveau le montant du droit de timbre sur les cartes. Cet arrêté, qui ne comprend pas moins de dix-neuf articles, réglemente très sévèrement la fabrication et la vente des cartes à jouer.

Le droit de timbre était perçu à raison de 20 centimes par jeu de quarante cartes et au-dessous ; de 30 centimes par jeu au-dessus de quarante cartes jusqu'à soixante, et de 40 centimes par jeu de soixante cartes et au-dessus.

Les fabricants ne pouvaient employer d'autre papier que celui qui était fourni par la Régie, et ils devaient acquitter les droits en en prenant livraison (1). Après la formation des jeux, les cartiers devaient les présenter au bureau de la direction du timbre pour qu'ils fussent revêtus d'une bande sur laquelle était apposé le timbre de la Régie : cette formalité était remplie sans frais.



ENVELOPPE DE CARTES DE PIERRE ARCHANGE
A L'ENSEIGNE DE « A L'ANGE GARDIEN » XVIIIe SIÈCLE
(BIBLIOTHÈQUE DE L'ARSENAL. — FONDS DE LA BASTILLE)

Le nombre de cartes formant le jeu et le nom du fabricant devaient être inscrits à côté de l'empreinte de ce timbre, et le nom ainsi que la demeure du maître cartier être gravés au moins sur une carte de figure.

Chaque fabricant était tenu de posséder trois registres cotés et paraphés ; sur le premier, il mentionnait au jour le jour les achats de papier filigrané ; sur le second, était inscrite la fabrication des cartes au fur et à mesure que ces dernières étaient achevées, et enfin sur le troisième il devait noter les ventes, soit au détail soit en gros, opérées par lui.

Les marchands non fabricants devaient tenir eux aussi un registre pour inscrire les achats de cartes qui ne pouvaient être faits ailleurs que chez les fabricants déclarés. Sur un second, ils inscrivaient leurs ventes journalières.

Les directeurs de bals, clubs, billards, cafés et autres maisons où l'on jouait, tenaient un registre coté et paraphé sur lequel il devait être fait mention de tous les achats de jeux de cartes avec l'indication du nom et de l'adresse du vendeur.

La faculté de vendre ou d'employer les jeux provenant d'anciennes fabrications et timbrés seulement sur les bandes ne pouvait s'étendre au delà du 30 fructidor. Passé ce délai, les jeux portés aux inventaires dressés en exécution de cet arrêté devaient être annulés et brûlés.

(1) L'affiche ci-contre concernant les fournitures de papier filigrané appartient à la collection de M. Jacotin, qui nous l'a obligeamment communiquée.

ÉGALITÉ,  *LIBERTÉ.*

DÉPARTEMENT DE LA HAUTE-LOIRE.

DROIT SUR LES CARTES A JOUER.

AVIS.

CONFORMÉMENT à la loi du 9 vendémiaire an six, à l'arrêté du Directoire exécutif du 19 floréal dernier et à celui de l'Administration centrale du département de la Haute-Loire, du second jour complémentaire de l'an six,

Les Fabricans et Marchands de cartes à jouer, les Maîtres ou Locataires des maisons de jeux, de billard, cafés et autres maisons où l'on donne à jouer, sont avertis que, de conformité à l'article VII de l'arrêté du Directoire exécutif du 19 floréal an six, le bureau d'Enregistrement de la Commune du Puy, est pourvu de papier filigrané, seul papier que peuvent employer les Fabricans de cartes à jouer, pour le devant de chaque carte; et qu'ils ayent à s'en pourvoir, ainsi qu'il leur est prescrit par l'article VIII dudit arrêté, à peine de l'amende prononcée par l'article XVIII d'icelui.

Que conformément à l'article IX de l'arrêté précité, et dans la huitaine à compter du jour de la publication et affiche du présent Avis, les Fabricans et Marchands de cartes, Maîtres ou Locataires des maisons de jeux, cafés et autres maisons où l'on donne à jouer, sont tenus, sous les mêmes peines que celles portées en l'article XVIII de l'arrêté précité, de présenter au bureau de la direction du Timbre établi au Puy, tous les jeux, soit revêtus ou non revêtus de bandes, qu'ils ont en leur possession, pour y faire apposer le timbre rouge sur la bande de la régie, et les droits en être payés conformément à l'article X dudit arrêté.

Signé JAMON, *président*; VIDAL, MONTELLIER, BARDY, J. T. GIRARD, *administrateurs*; MASSON, *commissaire du Pouvoir exécutif.*

Par l'Administration :

GAUBERT, *secrétaire général.*

Nous Président et Administrateurs municipaux du Canton de Langeac certifions que le présent Avis a été publié et affiché en la manière accoutumée, dans tous les lieux, places et carrefours de cette commune, et que pareils exemplaires dudit Avis, ont été envoyés dans les communes de notre arrondissement, pour y être pareillement publiés et affichés.

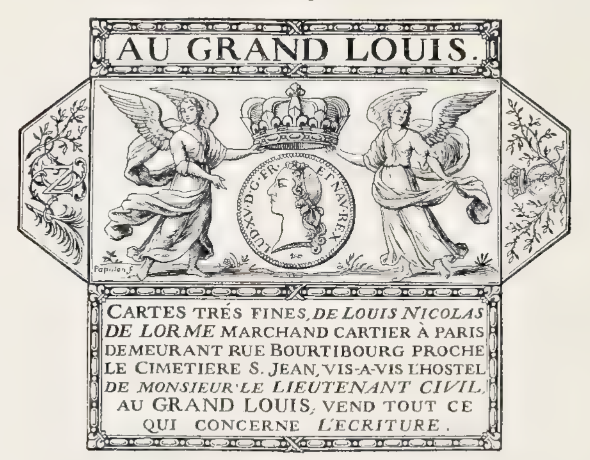
Fait à Langeac le Vingt Cinq vendémiaire, an sept de la République française, une et indivisible.

AU PUY, De l'Imprimerie de CRESPY et GUILHAUME, Imprimeurs du Département.

XXII. — **Réglementation de la fabrication des cartes par le Directoire.**

Le 19 floréal de la même année, le Directoire prit un nouvel arrêté concernant le timbre sur les cartes à jouer. La papier servant à la fabrication des jeux de cartes devait être de la dimension de celui qui contenait vingt cartes à la feuille, et le droit était fixé à un décime par chaque feuille.

Le droit pour les jeux existant sur papier non filigrané devait être perçu à raison d'un demi-centime par carte sans distinction des jeux et des tarots.



ENVELOPPE DE JEU DE CARTES
GRAVÉE PAR J.-B. PAPILLON POUR LOUIS-NICOLAS DE LORME, CARTIER A PARIS, A L'ENSEIGNE « AU GRAND LOUIS », 1740-1757

REPRODUCTION RÉDUITE. (BIBLIOTHÈQUE NATIONALE, — ESTAMPES)

Chaque fabricant devait déclarer non seulement ses noms et domicile, mais encore les différents endroits où il entendait se livrer à la fabrication des cartes, le nombre de moules qu'il avait en sa possession et celui des ouvriers qu'il occupait. Au sujet de ces derniers, sa déclaration devait être complétée par les noms et par les signalements.

Il était expressément défendu à toute personne de tenir dans sa maison aucun moule destiné à imprimer les cartes, d'y retirer ni laisser travailler à la fabrication ou recoupe des cartes et tarots aucun cartier, ouvrier et fabricant non pourvu d'une commission de la Régie.

Les jeux de cartes fabriqués dans la République qui n'étaient pas de la forme usitée en France et qui étaient destinés à l'étranger n'étaient pas assujettis au timbre; mais les fabricants étaient tenus de les enregistrer au fur et à mesure de leur confection et ils devaient tenir un registre de leurs envois, pour justifier aux préposés de la Régie que la totalité de la fabrication avait bien passé la frontière. Ils étaient contraints en outre de joindre aux envois un permis du directeur de la Régie de l'Enregistrement, lequel devait être rapporté dans le mois revêtu du certificat de sortie délivré par les préposés des douanes.

L'amende, en cas de contravention, était de 100 francs, outre la lacération des cartes.

Toutefois la réimposition des droits sur les cartes n'alla pas sans rencontrer de nombreuses protestations de la part des maîtres cartiers. Si faible que parût ce droit, les industriels soutenaient qu'il causerait la ruine de leur industrie au profit des manufactures étrangères. Quelques fabricants allèrent même jusqu'à

proposer de nouvelles taxes permettant de récupérer la perte occasionnée par l'abolition du droit sur les cartes. Dans la séance du 14 thermidor an VII du Conseil des Cinq-Cents, le secrétaire donna connaissance d'une requête du citoyen Roiné, fabricant de cartes à Nantes, qui « demande le rapport de l'impôt sur les cartes et qu'il soit remplacé par une augmentation sur le port des lettres ».

Séance du 1er jour complémentaire an VII :

« Les citoyens fabricants de cartes de la commune de Bordeaux adressent au Conseil leurs réclamations contre le mode de perception de l'impôt sur les cartes à jouer ; ils soutiennent que les résultats de cet impôt, qu'ils disent vexatoire, sont nuls pour la République et avantageux pour les fabriques étrangères. »

XXIII. — **Le droit sur les cartes sous l'Empire.**

La loi du 5 ventôse an XII (25 février 1804) établit une administration particulière appelée « la Régie des Droits réunis ». Les inspecteurs dépendant de cette administration avaient le droit d'entrer, en tout temps, chez les personnes sujettes au droit pour s'assurer que leur commerce était bien régulier et qu'elles ne cherchaient pas à frustrer l'Etat.

Par décret impérial du 13 fructidor an XII, le droit sur les cartes demeurait fixé à un demi-centime par chaque filigrane dont les feuilles étaient composées.

Le 11 juin 1806, par un nouveau décret, l'empereur Napoléon étendit la législation des cartes à jouer aux départements de Gênes, des Apennins et de Montenotte, à compter du 1er juillet suivant.

En 1810, par l'arrêté du 9 février, le droit sur les cartes fut porté à 25 centimes par jeu de cartes au portrait français, quel que fût le nombre de cartes dont ils étaient composés.

Lors du décompte prescrit à la fin de chaque année chez les fabricants, pour la comparaison des livraisons de cartes à figures avec les jeux contrôlés, les cartiers étaient contraints de payer le double droit sur les jeux manquants.

Par la circulaire du 29 septembre 1810, nous apprenons « que le droit continue d'être sujet au décime par franc ».

Le 18 février 1812, Napoléon Ier ordonna que les lois, décrets et règlements sur les cartes seraient publiés et mis en vigueur dans les départements de Rome et du Trasimène, et que l'administration et la perception de ces droits seraient rattachées à la Régie des Droits réunis.

ENVELOPPE DE CARTES
DE JEAN TRIOULLIER
MAITRE CARTIER DE PARIS, 1735-1745,
A L'ENSEIGNE « AU ROY DAVID »
(REPRODUCTION RÉDUITE)

XXIV — **Réglementation du droit sous la Restauration.**

Au moment de la première Restauration, Louis XVIII, par son ordonnance du 21 décembre 1814, confirma les droits perçus sur les cartes à jouer et en prorogea la perception jusqu'au 1er janvier 1816.

Ce n'est que le 28 avril 1816 qu'intervint une nouvelle ordonnance au sujet du droit perçu sur les cartes, le réduisant à 15 centimes par jeu, de quelque



LE BRELAN DÉCOUVERT
D'APRÈS UNE GRAVURE DE LA RESTAURATION
(COLLECTION HENRY D'ALLEMAGNE)

nombre de cartes qu'il fût composé. Par contre, il n'était plus accordé aucune déduction sur les droits ou sur le papier pour cause d'avarie, de déchet « ou de quelque autre motif que ce soit ». L'article 232 de cette ordonnance maintenait le décime par franc pour contribution de guerre.

Malgré la constatation d'avarie ou déchet de feuilles filigranées, la régie émettait la prétention d'exiger le montant des droits sur les jeux qui auraient pu être formés avec ces feuilles. Il ne fallut rien moins qu'une décision de la Cour de Cassation du 11 mars 1823 pour l'amener à des idées plus conciliantes. A la suite de cette décision, l'administration adressa à ses directeurs, le 16 avril 1823, une circulaire dans laquelle il est dit que les fabricants ne doivent pas acquitter le droit sur les jeux détériorés qu'ils représentent, mais qu'il



CARTES ANGLAISES DE FANTAISIE

REPRÉSENTANT LES PORTRAITS DES PRINCIPALES FAMILLES RÉGNANTES EN EUROPE DANS LE PREMIER TIERS DU XIXe SIÈCLE

(COLLECTION G. MARTEAU)

doit en être fait décompte séparé au portatif(1) pour que la balance des jeux formés avec le papier fourni par la régie puisse être établie exactement.

XXV. — Le droit sur les cartes sous le second Empire et la troisième République.

Par la loi du 7 août 1850, le droit sur les cartes était élevé à 25 centimes par jeu, de quelque nombre de cartes qu'il fût composé; cette nouvelle imposition prenait vigueur à compter du 1er janvier 1851. Comme précédemment, les fabricants n'obtenaient aucune remise pour cause d'avarie ou de déchet.

Par la loi du 14 juillet 1855 (article 5), les impôts et produits de toutes natures soumis au décime étaient augmentés d'un nouveau décime à compter du jour de la promulgation de cette loi jusqu'au 1er janvier 1858.

Cette perception, qui ne devait être que temporaire, était devenue définitive, ayant été maintenue chaque année par les lois de finances.

En 1871, une nouvelle loi intervint qui prenait vigueur à compter du 1er octobre. Aux termes de l'article 5, les droits de 25 centimes sur les cartes à portraits français et ceux de 40 centimes sur les jeux à portraits étrangers circulant en France, étaient remplacés par un droit unique de 50 centimes par jeu, quel que fût le nombre de cartes qui le composait, la forme et le dessin des figures.

Par l'article 6, les fabricants de cartes étaient assujettis dans tous les lieux à un droit de licence de 100 francs.

Actuellement, nous vivons, au point de vue de la perception du droit sur les cartes à jouer, sous le régime de la loi du 29 décembre 1895, qui ne se montre pas positivement douce pour les maisons de jeu.

CARTES·FINES·ARGENTEES·DE·
I P
·DE·LA·MAVAISE·AFFAIRE
LA·FORTVNE·SE·RIT·
ET·A·VN·IEV·CONTRERE
CONTANTE·SON·ESP RIT·

ENVELOPPE DE CARTES DU XIXe SIÈCLE
REPRODUCTION RÉDUITE
(COLLECTION LOUIS MORIN)

L'article 23 de cette loi déclare qu'à partir de sa promulgation l'impôt sur les cartes à jouer consommées en France sera perçu d'après le tarif suivant, décimes compris :

	Ordinaires	Cercles
Jeux à portraits français :		
Jeux de 36 cartes et au-dessous.	0 fr. 75	1 fr. 50
Jeux de plus de 36 cartes.	1 fr. 25	2 fr. 50
Jeux à portraits étrangers :		
Quel que soit le nombre de cartes	1 fr. 25	2 fr. 50

(1) Le portatif est un registre sur lequel les employés de la Régie inscrivent jour par jour la délivrance qui leur est faite de tout ce qui peut opérer les charges et décharges des fabricants.



[illegible] pour que la balance des jeux [illegible] puisse être établie exactement.

[illegible] République.

[illegible] sur les cartes était élevé à 25 centimes [illegible] dont il était composé ; cette nouvelle impo[illegible] du [illegible] janvier 1851. Comme précédemment, les [illegible] pour cause d'avarie ou de déchet.

Par la loi du 14 juillet 1855 (article 5), [illegible] impôts et produits de toutes natures soumis au décime étaient augmentés d'un nouveau décime à compter du jour de la promulgation de cette loi jusqu'au 1er janvier 1858.

Cette perception, qui ne devait être que temporaire, était devenue définitive, ayant été maintenue chaque année par les lois de finances.

En 1871, une nouvelle loi intervint qui [illegible] à compter du 1er octobre. Aux termes de [illegible], les droits de 25 centimes sur les cartes à portraits français et ceux de 40 centimes sur les jeux à portraits étrangers [illegible] en France, étaient remplacés par un droit unique de 50 centimes par jeu, quel que fût le nombre de cartes qui le composait, la forme et le dessin des figures.

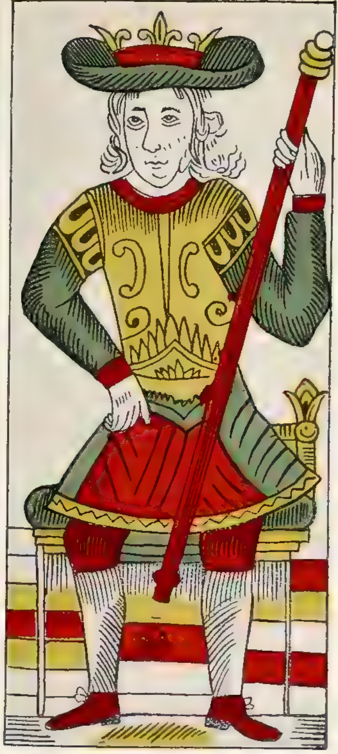
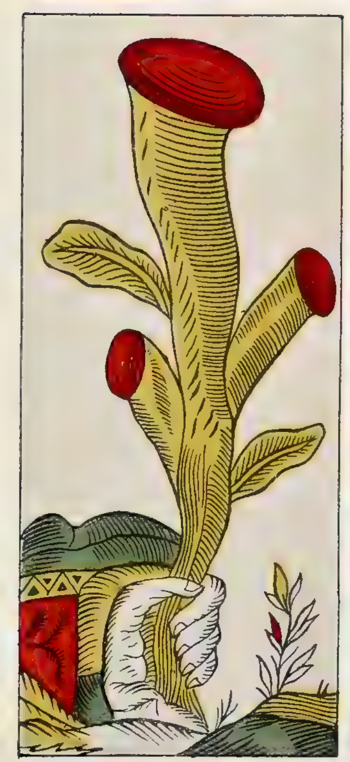
[illegible] l'article 6, les fabricants de cartes [illegible] assujettis dans tous les lieux à un droit de licence de 100 francs.

Actuellement, nous vivons, au point de [illegible] la perception du droit sur les cartes [illegible], sous le régime de la loi du 29 dé[illegible] 1890 qui ne se montre pas positi[illegible] pour les maisons de jeu.

[illegible] article 2 de cette loi déclare qu'à partir [illegible] cartes [illegible] consommées en France sera [illegible]

	Ordinaires	Cercles
[illegible]	[illegible] fr. 75	
[illegible]		2 fr. 50





CARTES POLONAISES SERVANT AU JEU DE TRAPOLA
éditées par J.-C. Du Port, à Warsovie, XVIIIe-XIXe siècle
(COLLECTION MARTEAU)

Dans l'exposé que nous venons de faire des droits au dix-neuvième siècle, nous avons mentionné seulement les lois et arrêts les plus intéressants concernant le sujet qui nous occupe. Pour être complet, nous donnons ci-dessous la



EN-TÊTE DE FACTURE DE LA MAISON SONET-MORIN

ÉPOQUE LOUIS PHILIPPE

(COLLECTION G. MARTEAU)

nomenclature de toutes les lois, arrêts, décrets, ordonnances et décisions régissant la matière. Pour une période d'un siècle environ, ces diverses décisions s'élèvent au nombre de trente-deux :

Loi du 9 vendémiaire an VI.
Arrêté du 3 pluviôse an VI.
Arrêté du 19 floréal an VI.
Arrêté du 21 vendémiaire an VII.
Loi du 5 ventôse an XII.
Loi du 11 thermidor an XII.
Décret du 30 thermidor an XII.
Décret du 1er germinal an XIII.
Décret du 4 prairial an XIII.
Décret du 13 fructidor an XIII.
Décret du 16 juin 1808.
Décret du 9 février 1810.
Décret ministériel du 29 décembre 1814.
Décret ministériel du 29 août 1815.
Loi du 28 avril 1816.
Arrêté ministériel du 17 octobre 1817.
Ordonnance du 2 janvier 1817.
Ordonnance du 18 juin 1817.
Ordonnance du 4 juillet 1821.
Décret ministériel du 13 février 1822.
Ordonnance du 14 août 1830.
Loi du 4 juin 1836.
Loi du 7 août 1850.
Décret du 7 avril 1853.
Loi du 10 juillet 1855.
Arrêté ministériel du 11 mai 1869.
Loi du 1er novembre 1871.
Loi du 21 juin 1873.
Loi du 15 février 1875.
Arrêté ministériel du 13 juillet 1882.
Décret du 26 mars 1889.
Décret du 12 avril 1890.
Loi du 29 décembre 1895.
Décret du 31 décembre 1895.

XXVI. **Droits sur les cartes étrangères au dix-neuvième siècle.**

Au début du dix-neuvième siècle, les cartes françaises destinées à l'exportation étaient soumises aux mêmes droits que celles qui se vendaient à l'intérieur. Seules les cartes dont la forme n'était pas usitée chez nous et qui étaient spécialement établies pour les pays étrangers étaient franches du droit.

Dans le but de développer l'industrie cartière, ainsi que celle de la musique



CARICATURE ESPAGNOLE FLÉTRISSANT LA PASSION DU JEU ET DU VIN
LE PREMIER PERSONNAGE EST VÊTU DE CARTES AUX ENSEIGNES DE COUPE, DENIER, BÂTON ET ÉPÉE
COMMENCEMENT DU XIXe SIÈCLE

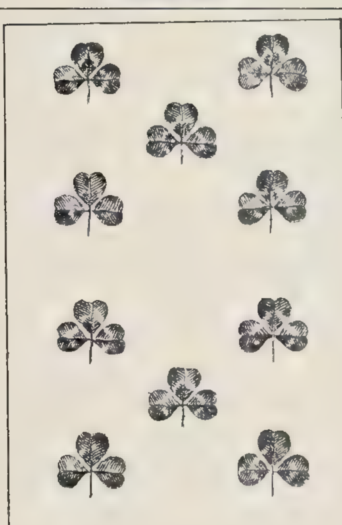
COLLECTION LAYUS)

gravée, Napoléon Bonaparte étant au Pont-de-Brique, près Boulogne, rendit un décret, le 30 thermidor an XII, relatif au remboursement des droits sur les cartes à jouer françaises et sur la musique gravée qui étaient exportées à l'étranger. Pour obtenir ce remboursement, les marchands et fabricants devaient faire leur déclaration des quantités qu'ils désiraient exporter en indiquant les bureaux de douane par lesquels ils devaient faire l'expédition. En même temps que cette déclaration, ils devaient déposer leurs envois au bureau des droits; les caisses ou balles, une fois vérifiées, étaient fermées et plombées en présence du directeur de la Régie qui délivrait ensuite le permis d'exportation.

Le décret du 13 fructidor an XIII n'apporta aucun changement à cet état de choses; l'article IV dit en effet :












CARTES ANGLAISES DE FANTAISIE
REPRÉSENTANT LES PORTRAITS DES PRINCIPALES FAMILLES RÉGNANTES EN EUROPE DANS LE PREMIER TIERS DU XIXe SIÈCLE
(COLLECTION G. MARTEAU)

« L'introduction dans l'Empire et l'usage des cartes fabriquées à l'étranger sont prohibés. Les seules cartes à portrait étranger de fabrication française pourront être exportées à l'étranger en franchise des droits conformément à l'article XVII du règlement du 19 floréal an VI. »

Cet état de liberté ne pouvait durer longtemps, et les besoins d'argent que nécessitaient les guerres continuelles amenèrent bientôt le ministre des Finances à imposer les cartes exportées. Par l'article V du décret du 16 juin 1808, les cartes tarots et autres dont la forme ou la dimension différait des cartes usitées en France et qui étaient destinées à l'exportation n'étaient assujetties à aucune légende et devaient acquitter un droit de 5 centimes par jeu exporté. Les fabricants étaient tenus de faire les déclarations et justifications prescrites par les lois.



ENVELOPPE
D'UN JEU DE CARTES ANGLAIS
EDITÉ PAR THOMAS SS.HEELER, A LONDRES
(XIXe SIÈCLE)

(COLLECTION G. MARTEAU)

Ces cartes étaient fabriquées sur papier libre et pouvaient circuler à l'intérieur de l'Empire à la condition de porter sur toutes les figures la légende *France* et le nom du fabricant. Elles étaient alors soumises au droit d'un demi-centime par carte ainsi que celles fabriquées sur papier filigrané.

Par l'article VIII du décret du 9 février 1810, les cartes étrangères dont la consommation se faisait en France étaient assujetties à partir du 1er avril suivant au droit de 40 centimes par jeu, quel que fût le nombre de cartes qui le composaient. Ces mêmes cartes n'étaient susceptibles que du droit de 5 centimes lorsqu'elles étaient exportées.

Le 29 août 1815, le Ministre des Finances prit une décision par laquelle les cartes à portrait français tarotées ou non pouvaient être exportées à l'étranger ou aux colonies moyennant un droit de sortie de 5 centimes par jeu et le décime pour franc. En plus de ce droit, les fabricants devaient rembourser à la Régie 2 centimes par chaque moulage ou jeu, pour la valeur du papier filigrané et les frais de l'impression. Ils devaient également faire les mêmes déclarations et justifications que celles prescrites pour le portrait étranger.

L'article II de cette décision ordonnait que chaque carte à figure au portrait français destinée à l'exportation devait porter le mot *Extérieur* et que les jeux seraient recouverts d'une bande de contrôle ayant pour légende les mots *Français-Extérieur*.

Par décision du Conseil d'administration du 5 juillet 1817, le fabricant qui ne justifiait pas de l'exportation des jeux qu'il avait été autorisé à envoyer à l'étranger était tenu d'acquitter le droit de 40 centimes par jeu auquel les cartes à portrait étranger étaient sujettes pour leur circulation en France.

Par sa décision du 13 février 1822, le Ministre des Finances, sur la propo-

sition du Directeur général des douanes et de l'administration des Contributions indirectes, autorisa la création dans les ports d'entrepôts de cartes étrangères fabriquées en France « et destinées à être exportées par le commerce interlope ». Cette mesure était prise autant pour favoriser le commerce d'exportation que pour combattre d'une façon plus efficace les fraudes que les fabricants étaient toujours tentés de commettre.

A l'arrivée des cartes au port désigné pour l'exportation, le permis accordé au fabricant était déchargé et les cartes prises en charge par les commis du lieu qui en suivaient l'exercice chez l'entrepositaire de la même manière que chez les fabricants.

Par l'ordonnance royale du 7 juillet 1831, l'Administration des contributions indirectes était autorisée à suspendre provisoirement le recouvrement du droit de 5 centimes, dont les jeux exportés étaient frappés. Ces jeux étaient également affranchis de l'application de la bande de contrôle.

Par la loi du 4 juin 1836, ces dispositions étaient confirmées définitivement, mais les jeux ne pouvaient circuler dans l'intérieur du royaume, jusqu'au point de sortie, que renfermés dans des caisses ficelées et plombées par les employés des contributions.

Nous avons vu que par l'article 4 du décret du 13 fructidor, an XIII, l'introduction des cartes fabriquées à l'étranger était formellement interdite en France; cette clause paraît avoir été respectée pendant toute la première partie du dix-neuvième siècle. En 1866, il semble que cette interdiction ait été levée puisque dans la lettre ministérielle du 19 novembre de cette année il est dit « que les cartes à jouer originaires et importées des pays avec lesquels la France a conclu des traités de commerce » étaient sujettes indépendamment du droit de douane de 15 p. 100, *ad valorem*, à une taxe spéciale de 48 centimes par jeu.

Cette taxe, de même que le droit d'entrée en France, était perçue par les receveurs des douanes qui devaient apposer une bande de contrôle sur les jeux, afin de leur permettre la libre circulation en France.

Pour empêcher les fraudes consistant à réimporter en France les cartes à jouer exportées, la Régie avait pris les précautions les plus minutieuses. Une lettre administrative du 4 juin 1873 nous apprend que la prohibition de mettre des légendes sur les figures, édictée par le décret de 1808, était toujours conservée. En effet, l'Administration rappelait que, pour mieux distinguer les cartes de la Régie des cartes étrangères, celles-ci ne devaient porter aucun nom, sauf sur quelques-unes le nom du cartier. De même il n'était permis d'entourer l'as de trèfle d'aucun ornement.

Par l'article 19 de la loi du 21 juin 1876, les cartes à portraits étrangers, circulant en France, furent soumises à un droit de 70 centimes par jeu, quel que fût le nombre de cartes qui le composât.

La loi du 7 mai 1881, en établissant un nouveau tarif général des douanes, prohibait expressément toute importation de cartes de fabrication étrangère.

Une autre circulaire, du 4 avril 1889, vient encore confirmer à nouveau ces prescriptions au sujet des cartes d'aluettes catalanes et des tarots, dont on se servait encore dans quelques départements du Midi et qui étaient réimportées en fraude.

DEUXIÈME PARTIE

RÉGLEMENTATION DE L'EMPLOI DES ENVELOPPES DE JEUX

I Les enveloppes sont établies par le fermier au seizième siècle.



ENVELOPPE DE SIXAIN DE CEZAR BALLY
MAITRE CARTIER DE DIJON EN 1691
REPRODUCTION RÉDUITE

EXTRAIT DES « RECHERCHES SUR L'INDUSTRIE CARTIÈRE EN LORRAINE », PAR M. LUCIEN WIENER

Nous avons bien souvent parlé, à l'occasion des droits sur les cartes, des enveloppes servant à renfermer les jeux. Ces enveloppes sont assez rares aujourd'hui, et celles que l'on rencontre quelquefois soit dans les dépôts publics, soit dans les collections particulières, ne sont guère antérieures au dix-huitième siècle. Les quelques spécimens que nous reproduisons pour le dix-septième siècle ne sont pas avant l'année 1671.

Les enveloppes de cartes, dès le commencement du dix-septième siècle, avons-nous dit, furent employées comme contrôle du paiement du droit sur les cartes à jouer. Elles étaient distribuées par le fermier au fur et à mesure des déclarations de fabrication et suivant le nombre de jeux présentés par les maîtres cartiers.

En effet, l'édit du 22 mai 1583 déclare :

« Et afin que ladite imposition présentement établie puisse être exactement levée..., enjoignons très expressément à tous façonneurs et ouvriers desdites cartes d'apporter et mettre par devers le receveur, commis ou fermier..., tous et chacun des moules sur lesquels ils ont accoutumé d'imprimer et graver leurs marques et armoiries sur les couvertures d'icelles cartes pour être rompus et lacérés, et après en être fait d'autres sous nos armoiries ou autres marques que nos dits commis ou receveurs verront à propos. »

L'édit du 30 juin 1607 confirme cette clause, en ajoutant :

« Les receveurs ou fermiers feront imprimer toutes les enveloppes, tant pour les cartes qui se débitent au royaume que pour celles qui se vendent dehors, de tels caractères qu'ils adviseront et dont ils fourniront le papier et feront mettre dessus le nom de la ville des sept bureaux où lesdites cartes seront fabriquées et seront paraphées et à costé écrit le mot *France* pour celles qui s'y débiteront, et pour celles qui sortiront hors le royaume, *Estrangères*, le nom du maître laissé en blanc qui sera rempli

de la main dudit commis et paraphé en lui délivrant lesdites enveloppes et marquées d'une marque d'acier dessus icelles..... Qu'il sera fait bon et fidèle registre et contrôle du nombre desdites enveloppes tant pour la France qu'estranges pays, le jour de l'envoi, de la réception et de la quantité desdites enveloppes et de la distribution d'icelles..... Que ledit receveur ou fermier ne prendra du maître cartier qu'à la raison d'un denier pour chaque enveloppe, tant pour le papier, l'imprimerie, le port, que la marque qui est pour la douzaine de jeux un sol et pour la grosse douze sols..... Que lesdits maîtres cartiers seront tenus d'aller quérir lesdites enveloppes au bureau dudit receveur ou fermier, et en les recevant ils bailleront leur récépissé du nombre qu'ils en prendront portant promesse de lui payer, dans la fin du quartier, l'impôt et le prix desdites enveloppes et ainsi de quartier en quartier..... Que dorénavant lesdits maîtres cartiers, marchands merciers et tous autres ne pourront vendre ni débiter en gros ou en détail aucunes cartes, tarots ou dés sans avoir la permission dudit receveur et fermier, qu'il sera tenu de bailler gratis et sans prendre ni exiger aucune chose à peine de concussion..... »

Ce mode de contrôle ne semble pas avoir obtenu un bien grand succès, en raison du prix élevé que l'on demandait pour chaque enveloppe; ce prix n'était pas en proportion avec le prix même du jeu qui, à cette époque, était approximativement de 2 sous, soit 24 deniers.

II. — **Liberté laissée aux cartiers de graver les enveloppes de leurs jeux.**

Devant la mauvaise volonté des maîtres et à la suite des nombreuses protestations qui furent élevées, le fermier dut abandonner ce système ou, du moins, réduire ses prétentions. En 1609, le roi ayant prononcé la surséance du droit, les cartiers purent se livrer, selon leur fantaisie, à la gravure de leurs enveloppes.

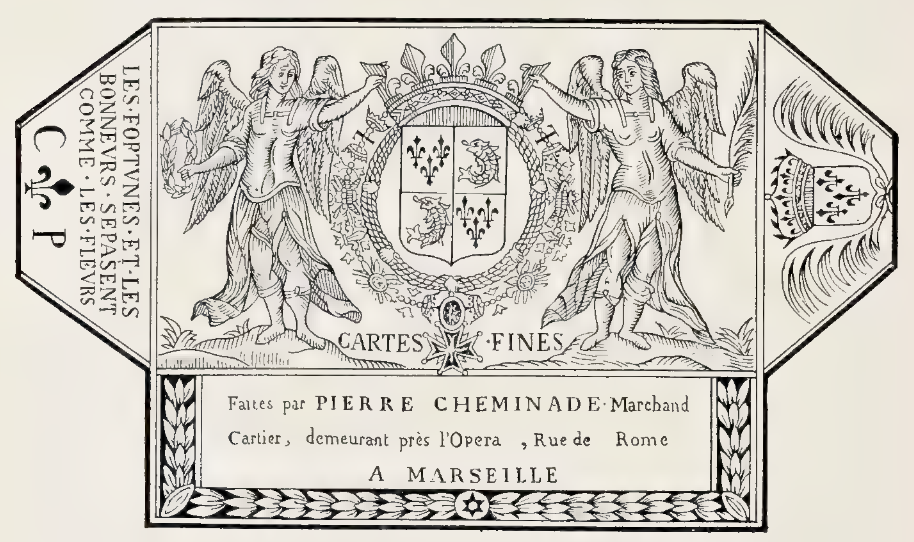
En 1622, lors de la réimposition des droits, cette faculté leur fut laissée sous certaines conditions. Ils devaient présenter les jeux enveloppés au bureau du receveur pour être « marqués et paraphés sur ladite enveloppe ». Ils ne pouvaient imprimer ces enveloppes que sur un papier spécial qui leur était livré par le fermier. Ce papier était fourni gratuitement et devait servir pour les enveloppes de toutes les cartes, tant françaises que de tarots.

Dans le bail de Valette, 26 février 1629, nous voyons que, pour éviter que les cartiers ne vendissent des cartes dans une généralité différente de celle où ils étaient établis et pour que les commis reconnussent à première vue dans quel ressort les cartes avaient été fabriquées, les enveloppes devaient être de couleurs différentes d'un bureau à l'autre.

L'idée de la fourniture des enveloppes fut reprise en 1635, lors du bail de Villerme. Celui-ci ne se contentait pas de ce privilège, il voulut aussi avoir le monopole de la fourniture des couleurs, ce qui lui aurait permis de se rendre compte bien plus exactement, pensait-il, de l'étendue du commerce de chaque maître cartier. Ceux-ci, outrés d'une pareille prétention, adressèrent immédiatement une requête au Conseil d'Etat demandant l'infirmation. A titre de transaction, ils proposèrent que le fermier leur fournisse tout le papier nécessaire au moulage des cartes de figures. Le 6 mars 1636, un accord fut conclu entre les maîtres cartiers et le fermier des droits, en vertu duquel les premiers étaient autorisés à envelopper leurs jeux et sixains dans des enveloppes contenant leurs marques, enseignes et devises, « à condition que tous les moules

de leurs enveloppes seront portés audit bureau et délivrés au commis au contrôle, lequel fera appliquer en tel endroit desdits moules d'enveloppes que bon lui semblera, une contre-marque de tel caractère qu'il avisera pour servir de contrôle, outre laquelle le nom du maître sera écrit de la main dudit commis ».

Le règlement du 23 décembre 1643 nous apprend qu'il était fait défense aux maîtres cartiers de se servir « d'autres marques pour les enveloppes de leurs



ENVELOPPE DE JEU DE PIERRE CHEMINADE
MAITRE CARTIER DE MARSEILLE EN 1736
(ARCHIVES MUNICIPALES DE MARSEILLE

cartes que celles qui leur sont données par les statuts et règlements de police sans qu'ils puissent changer lesdites enveloppes, les uns se servir de celles des autres; ni aussi se servir des enveloppes des cartiers de Rouen ou autres villes où se fabriquent des cartes... »

III. — **Obligation pour les cartiers de déposer les moules d'enveloppes au bureau de la Régie.**

Cette question des enveloppes de jeux subit encore une modification dans la seconde moitié du dix-septième siècle; par le règlement du 20 septembre 1661, on retira aux maîtres cartiers la libre disposition de leurs moules d'enveloppes; ceux-ci devaient être déposés au bureau des commis, qui étaient tenus d'en tirer et fournir le nombre d'exemplaires nécessaire pour les jeux que les cartiers déclaraient.

En 1664, lors de l'accord conclu entre les maîtres cartiers et les administrateurs de l'Hôpital général, il fut convenu de part et d'autre que les enveloppes continueraient à être fournies aux maîtres cartiers, mais que ceux-ci ne payeraient pour toute redevance qu'une maille par chaque enveloppe de jeu et un double pour chaque enveloppe de sixain.

Cette réglementation fut suivie jusqu'au moment de la surséance de 1671. A partir de cette époque, les maîtres cartiers redevinrent maîtres de leurs moules



ENVELOPPE DE GOURY FUZELIER

MAITRE CARTIER DE MARSEILLE, 1676-1688, AYANT POUR ENSEIGNE « A LA CROIX DE LORRAINE »

(ARCHIVES MUNICIPALES DE MARSEILLE)

et purent graver tant sur la face que sur les tranches toutes les représentations ou inscriptions qu'ils désiraient.

Il semble qu'ils aient joui jusqu'en 1745 du privilège de graver leurs enveloppes, car dans les divers règlements que nous avons rencontrés, dans la période de 1701 à 1719, nous n'en avons trouvé nulle mention.

IV. — **Le fermier imprime les enveloppes sur des moules qu'il fait graver.**

Dans l'article 3 du règlement du 16 février 1745, nous relevons les principales dispositions suivantes :

« Le fermier fournira dorénavant, et à compter du jour de l'enregistrement des présentes, aux maîtres cartiers le papier d'enveloppes des cartes et tarots, soit à portraits français, soit à portraits étrangers, sur lesquels il pourra faire mettre tels filigranes, timbres ou impressions que bon lui semblera. Enjoignons aux maîtres cartiers de se fournir au bureau du fermier d'enveloppes, tant de jeux que de sixains *proportionnément* à leur moulage et de payer comptant pour chacune desdites enveloppes un denier, à quoi nous avons fixé le prix marchand. Permettons au dit fermier d'avoir des presses pour l'impression desdites enveloppes et de se servir, pour cet effet, de telles personnes qu'il jugera à propos. »

CLERMONT

CARTES TRES FINES FAITES
A L'UNION ROYALE

ENVELOPPE DE LA MANUFACTURE ROYALE DE CLERMONT
1747-1751

(COLLECTION PAUL LE BLANC)

Cette enveloppe qui était d'un type tout à fait spécial est extrêmement rare, et nous devons à l'obligeante communication de M. Paul Le Blanc le plaisir de pouvoir la publier ici. Le seul exemple que nous ayons rencontré en dehors de la collection de l'érudit M. Le Blanc, se trouve dans les Archives de l'Ille-et-Vilaine, dans le fonds de l'Intendance C. 2054, mais ce curieux document n'est qu'à l'état fragmentaire. Il existe un morceau d'une enveloppe de jeu qui devait être de la taille de celle que nous reproduisons ici, ainsi qu'une partie d'une enveloppe de sixain qui était d'une dimension beaucoup plus grande.

L'enveloppe imposée par le fermier affecte la forme d'une croix, et c'est pour les besoins de la typographie que nous avons reproduit à part les deux parties servant de rabat sur les petits côtés. La vignette centrale est d'une composition complètement différente de celle des maîtres cartiers ordinaires. Comme on peut le voir, en effet, ces derniers représentent sur leur enveloppe le sujet même de leur enseigne. Dans le cas qui nous occupe ici, il fallait trouver une représentation banale pouvant servir indifféremment



[illegible] l'avoir [illegible] du jour ne [illegible] des présentes, aux [illegible] par [illegible] de cartes et tarots, soit à portraits français, soit à portraits [illegible] tels [illegible], timbres ou impressions que bon lui semblera. Enjoignons aux maîtres cartiers de se fournir au bureau du fermier d'enveloppes, tant de jeux que de sixains *proportionnément* à leur menage et de payer comptant pour chacune desdites enveloppes un denier, à [illegible] le prix marchand. Permettons audit fermier d'avoir des presses pour l'impression desdites enveloppes et de se servir, pour cet effet, de telles personnes qu'il jugera à propos. »

CARTES TRES FINES FAITES A L'UNION ROYALE

[illegible]

[illegible]

Cette enveloppe qui était d'un type tout à fait spécial est extrêmement rare, et nous devons à l'obligeante communication de M. Paul Le Blanc le plaisir de pouvoir la publier ici. Le seul exemple que nous ayons rencontré en dehors de la collection de l'érudit M. Le Blanc, se trouve dans les Archives de l'Ille-et-Vilaine, dans le fonds de l'Intendance C. 2?34, mais ce curieux document n'est qu'à l'état fragmentaire. Il existe un morceau d'une enveloppe de jeu qui devait être de la taille de celle que nous reproduisons ici, ainsi qu'une partie d'une enveloppe de sixain qui était d'une dimension beaucoup plus grande.

L'enveloppe imposée par le fermier affecte la forme d'un [illegible], et c'est pour les besoins de la typographie que nous avons reproduit à part les deux parties servant de rabat sur les petits côtés. La vignette centrale est d'une composition complètement différente de celle des maîtres cartiers ordinaires. Comme on peut le voir, en effet, ces derniers représentent sur leur enveloppe le sujet même de leur enseigne. Dans le cas qui nous occupe, il fallait trouver une représentation banale pouvant servir indifféremment











CARTES D'UN JEU PHOTOGRAPHIQUE DONT LES FIGURES DONNENT LA REPRÉSENTATION DES PRINCIPAUX ARTISTES DRAMATIQUES DE PARIS
composé par l'éditeur Avril, vers 1855
(COLLECTION MARTEAU)

à tous les cartiers. La petite scène de jeu qui est assez agréablement dessinée est composée de telle manière qu'il reste sur le tapis de la table un emplacement suffisant pour recevoir le cachet de la généralité, qui variait naturellement suivant les villes. Dans l'inscription la première ligne seulement était gravée par le fermier, et il réservait en dessous un emplacement suffisant pour permettre à chaque maître cartier d'énoncer son enseigne, ainsi que les renseignements qu'il pouvait croire favorables à la vente de son jeu.



CÔTÉS LATÉRAUX DE L'ENVELOPPE DE LA MANUFACTURE ROYALE DE CLERMONT
(COLLECTION PAUL LE BLANC)

Dans le petit médaillon placé à la partie inférieure, il lui était loisible de placer son bluteau ainsi que l'a fait la manufacture royale de Clermont à laquelle cette enveloppe peut être très certainement attribuée.

V. — Liberté définitive accordée aux cartiers pour la gravure et l'impression des enveloppes.

Par l'article 14 du règlement du 9 novembre 1751, les cartiers étaient rétablis dans le droit de fabriquer leurs enveloppes qui devaient porter « leurs noms, demeure, enseignes et bluteaux ».

Le premier renseignement sur ce sujet que nous rencontrons pour le dix-neuvième siècle est le décret du 9 février 1810 ordonnant la mise à exécution, à la date du 1er avril, du décret de juin 1808. Ce document nous informe que les fabricants étaient astreints « de mettre sur chaque jeu une enveloppe indiquant leurs noms et enseignes et signatures en forme de griffe ». Ils devaient déposer une empreinte de ces enveloppes au greffe du Tribunal de première instance et une autre au bureau de la régie ; ils n'en pouvaient changer sans faire, au préalable, une déclaration et devaient effectuer à nouveau un dépôt de leurs empreintes. Les enveloppes de sixains ne pouvaient être employées qu'en forme de bandes, de manière à laisser apparentes les bandes apposées par les commis sur chaque jeu après la vérification des cartes à figures.

En vertu de la loi de 1895, les enveloppes des jeux de cartes devaient porter

d'une manière apparente, à l'angle supérieur gauche, l'indication du nombre de cartes dont le jeu était composé. On sait que maintenant les enveloppes portent une petite ouverture ronde destinée à permettre la vérification du timbre que la Régie appose sur chaque as de trèfle avant que le jeu ne soit livré au commerce.

Pour les jeux de cercles, clubs et casinos, cette indication devait être surmontée du mot « Cercle » imprimé en caractères gras.

VI. — **Descriptions de quelques spécimens d'enveloppes du dix-septième siècle.**

La plus ancienne enveloppe que nous ayons rencontrée est celle d'un cartier marseillais, Goury Fuzelier, qui exerçait son industrie entre les années 1676 et 1688. Sur la tranche de cette enveloppe, on peut lire la désignation suivante : « Cartes fines de Goury Fuzelier, demeurant proche S.-Anthoine, à l'enseigne de la Croix de Lorraine, à Marseille. »



ENVELOPPE DE JEU DE JEAN SICARD

MAITRE CARTIER DE MARSEILLE EN 1736, A L'ENSEIGNE DE « LA BONNE FOY »

(ARCHIVES MUNICIPALES DE MARSEILLE)

La vignette placée sur le dessus du paquet représente deux personnages tenant chacun un fruit dans la main : ils figurent Adam et Eve au Paradis terrestre; auprès de notre première mère est placé un animal fantastique destiné à représenter le serpent. Au centre de la vignette se trouve la Croix de Lorraine, qui était l'enseigne du maître cartier. Sur le bord d'une sorte de corniche qui supporte les personnages, on voit cette autre inscription : « Qui bien fera



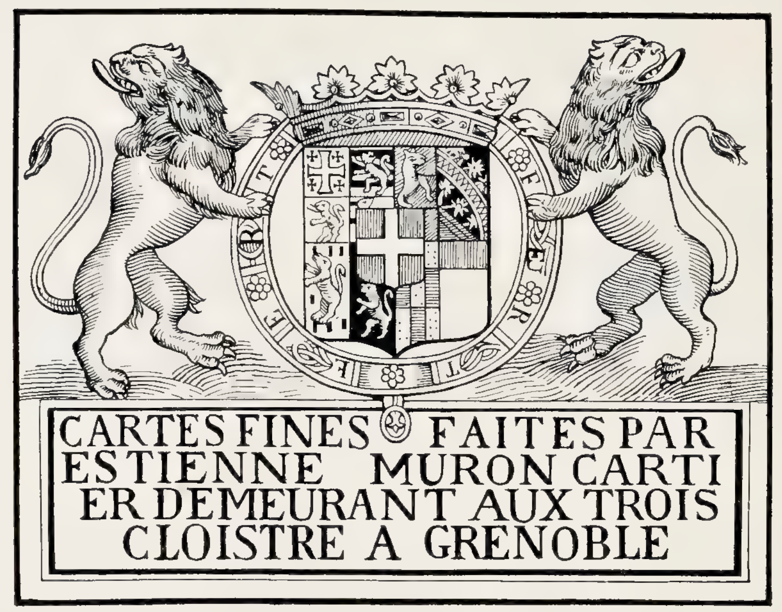
ENVELOPPE DE SIXAIN POUR LES JEUX DE CARTES DE GUILLAUME ROUGET, XVIIIe SIÈCLE, GRANDEUR EXACTE DE L'ORIGINAL

(COLLECTION PROSPER FALGAIROLLE)

bien trouvera. » Sur la seconde tranche de l'enveloppe, sont dessinés deux anges accostant un écusson aux armoiries du duché de Lorraine.

Mentionnons aussi l'enveloppe d'Estienne Muron, maître cartier demeurant à Grenoble, à l'enseigne des « Trois Cloistre » (1681-1700). Elle porte en son milieu les armoiries de Savoie entourées du collier de l'Annonciade avec l'inscription : FERT. Cette curieuse pièce fait partie de la collection de M. Lucien Layus.

Nous signalerons également une enveloppe dijonnaise, celle de maître Cazar



ENVELOPPE DE JEU DE ESTIENNE MURON

MAÎTRE CARTIER A GRENOBLE (1681-1700), A L'ENSEIGNE DES « TROIS CLOISTRE »

(COLLECTION LUCIEN LAYUS)

Baley, qui a été publiée dans l'intéressant mémoire de M. Lucien Wiener, sur les cartes en Lorraine. Cette enveloppe, de forme rectangulaire, était évidemment une enveloppe de sixain dans laquelle trois jeux se plaçaient dans le sens de la largeur. Nous avons retrouvé la trace de ce maître à Dijon, en l'année 1691; mais si l'on se rapporte, à la lettre, au titre que s'adjuge Cézar Baley, de « cartier ordinaire de Mgr le prince de Condé », il convient d'assigner à ce document une époque un peu antérieure, car le prince de Condé, gouverneur de Bourgogne en 1661, mourut en 1687.

Pour la fin du dix-septième siècle, il convient encore de citer l'enveloppe de Claude Leclerc, qui exerçait sa profession à Nîmes entre les années 1695 et 1706. Etant données les dimensions de la vignette principale formant le dessus du jeu, il n'y a pas de doute que nous soyons en présence d'une enveloppe de

sixain. Le cadre, contenant deux anges soutenant un écusson fleurdelisé, mesure 165 millimètres sur 90; il y a en plus le rabat à droite et à gauche destiné à fermer l'enveloppe, et la légende qui devait être visible sur l'épaisseur du paquet porte cette mention : « Cartes fines de Claude Leclerc, cartier de Monseigneur le duc du Maine, gouverneur et lieutenant général du Languedoc, demeurant à Nisme, proche de la Trésorerie. »

VII. — Enveloppes de cartes du dix-huitième siècle.

Les premières enveloppes que nous rencontrons pour le dix-huitième siècle ne sont pas antérieures au second quart. Pour cette période, nous citerons les très nombreux spécimens que nous avons rencontrés, épinglés dans les registres de la lieutenance de police de la ville de Marseille. Ces enveloppes, au nombre d'une vingtaine, étaient déposées par les maîtres cartiers de la ville en vertu de l'article 5 de leurs statuts : nous avons reproduit les principales dont nous donnerons une description suivant l'ordre de dépôt.



ENVELOPPE DE JEU DE ANTOINE JAUBERT
MAÎTRE CARTIER DE MARSEILLE EN 1736, A L'ENSEIGNE DES ARMES DE MGR LE GRAND PRIEUR D'ORLÉANS
(ARCHIVES MUNICIPALES DE MARSEILLE)

La première empreinte que nous trouvions est celle de Jean Sicard, déposée le 15 septembre 1735. Au centre d'une couronne de laurier, se trouve un rameau de fleurs supportant la couronne royale, tandis qu'en avant sont placées deux mains enlacées. Cette couronne est soutenue par une femme placée à gauche, et du côté droit elle est accostée d'une autre femme jouant de la guitare. Sur le repli inférieur, on lit : « Faites par Jean Sicard, de Meurant A la

Montée du St Sprit, A Marsseille. » Sur le rabat de droite : « Je vends des cartes A la bonne Foy. » Sur celui de gauche se trouvent les armoiries de Marseille accostées de deux branches de laurier.

Le même jour, Antoine Jaubert effectua le dépôt d'une enveloppe portant au centre les armoiries d'un prince de la famille d'Orléans. Ces armoiries sont entourées d'étendards, et sur le champ se trouvent deux canons braqués chacun dans une direction opposée. Au sommet de cette enveloppe, on lit : « Cartes fines », tandis que sur le repli inférieur l'inscription se continue par : « Faites par Antoine Jaubert, cartier de Monseigneur le Grand Prieur d'Orléans, de Meurant à



ENVELOPPE DE JEU DE NICOLAS GUIGUE

MAÎTRE CARTIER DE MARSEILLE EN 1736, A L'ENSEIGNE DE « LA CROIX DE MALTE »

(ARCHIVES MUNICIPALES DE MARSEILLE)

la rue Saint-Féréol, à Marsselle. » Sur le rabat de gauche, les armes de la ville enveloppées de deux branches de laurier, tandis que sur celui de droite on voit un soleil rayonnant accosté des initiales du maître cartier.

L'enveloppe de François Brun, déposée le 6 mars 1736, donne la représentation d'une table carrée recouverte d'un tapis fleurdelisé sur lequel reposent deux sceptres dont l'un est terminé par la main de justice. Deux personnages allégoriques sont debout de chaque côté de cette table ; celui de droite porte le casque et se drape dans un long manteau à la romaine dont un côté est rejeté en arrière ; au-dessus de lui est la devise « Agilité ». Le personnage placé à droite représente une femme tenant dans son bras droit une corne d'abondance dont l'orifice, se trouvant à la hauteur de l'épaule de la porteuse, laisse apercevoir des fruits et des fleurs ; au-dessus de ce personnage on a placé le mot « Abondance ». Ces deux sujets soutiennent une couronne royale. Sur le champ de cette vignette, on lit : « Cartes fines », et sur le repli inférieur : « Faites par

François Brun, maistre cartier, Demeurant à la rue Du Tubaneau, à lanseigne du Tapis roial, A. M. »

Le 6 mars 1736, Marc-Antoine Malet avait pour enseigne les armes du roi placées au centre de son enveloppe. La couronne royale était maintenue par deux personnages ailés dont l'un, celui de gauche, tenait dans sa main gauche un sabre et les balances de la Justice, tandis que l'autre, maintenant la couronne royale de la main gauche, tenait dans sa main droite un calice et une croix. Sur le champ de la vignette il était écrit « Cartes fines », et sur le repli inférieur :



ENVELOPPE DE JEU DE LAZARE BOYER

MAÎTRE CARTIER A MARSEILLE EN 1736, A L'ENSEIGNE « AU CARTIER DU ROY »

(ARCHIVES MUNICIPALES DE MARSEILLE)

« Faites par Marc Antoine Malet, cartier du Roi, demeurant à Marseille, à l'enseigne du Roi. » Sur le rabat de droite était placé l'écu de France.

L'enveloppe de Jean Bourlion, déposée également le 6 mars 1736, est de très petite dimension et servait évidemment pour des cartes au patron de trente à la feuille. Au centre sont les armoiries du marquis de Piles, gouverneur de Marseille. Sur le haut de la vignette on lit : « Cartes fines », et sur le repli inférieur : « Faites par Jean Bourlion, cartier de M^r le Marqui de Pille, de Meurant dan la rue de la St Baume, près le Cour, à Marseille. »

L'enveloppe de Nicolas Guigue représente la croix de Malte dans un écusson surmonté d'une couronne royale et accosté de chaque côté par une licorne. A la partie supérieure sont gravés les mots « Cartes fines », tandis que sur le rabat inférieur on lit : « Faites par Nicolas Guigue, demeurant rue d'Aubagne, à lanseigne La Croix de Malte, à Marseille. »

Parmi les autres enveloppes, signalons encore celle de Pierre Cheminade,

au centre de laquelle se trouvent les armes du Dauphin accostées de deux personnages ailés dont l'un tient dans sa main gauche une palme, et à l'aide de sa main droite supporte une couronne civique. Sur le champ de cette vignette est placée l'inscription « Cartes fines », en bas sur le repli on lit : « Faites par Pierre Cheminade, cartier demeurant près l'Opéra, rue de Rome, à Marseille. » Cette inscription est entourée d'une large bordure formée de feuilles de laurier groupées trois par trois. Sur le rabat de droite se trouvent les armes de France enveloppées de deux palmes, et du côté opposé on lit : « Les fortunes et les honneurs se passent comme les fleurs » ; sous cette légende sont les initiales de Cheminade séparées par une fleur de lis.



ENVELOPPE DE JEU DE MARC-ANTOINE MALET

MAÎTRE CARTIER DE MARSEILLE, EN 1740, A L'ENSEIGNE « D'UN RAT AU MILIEU DE DEUX CHATS »

(ARCHIVES MUNICIPALES DE MARSEILLE)

Parmi les enveloppes à enseignes bizarres, nous devons placer celle qui fut choisie par Marc-Antoine Malet en 1740, en remplacement de l'enseigne dont il avait effectué le dépôt en 1736. La vignette est occupée au centre par un cartouche formé de riches rinceaux au milieu duquel on aperçoit un animal rongeur, tandis que, de chaque côté, une patte posée sur la bordure du cadre, deux autres animaux, à l'aspect farouche, semblent vouloir s'entre-dévorer. Dominant le tout, une draperie est déployée. Sur le repli inférieur on lit : « Cartes fines faites par Marc-Antoine Malet, cartier, demeurent au-dessus du grand Pay, à lenseigne d'un rat au millieu de deux chat au plus fin à qui laura, à Marsseille. »

Sur le rabat de gauche sont les initiales du maître, A. M., tandis que sur l'autre, placé à droite, se trouve un ovale accosté de deux feuillures au centre



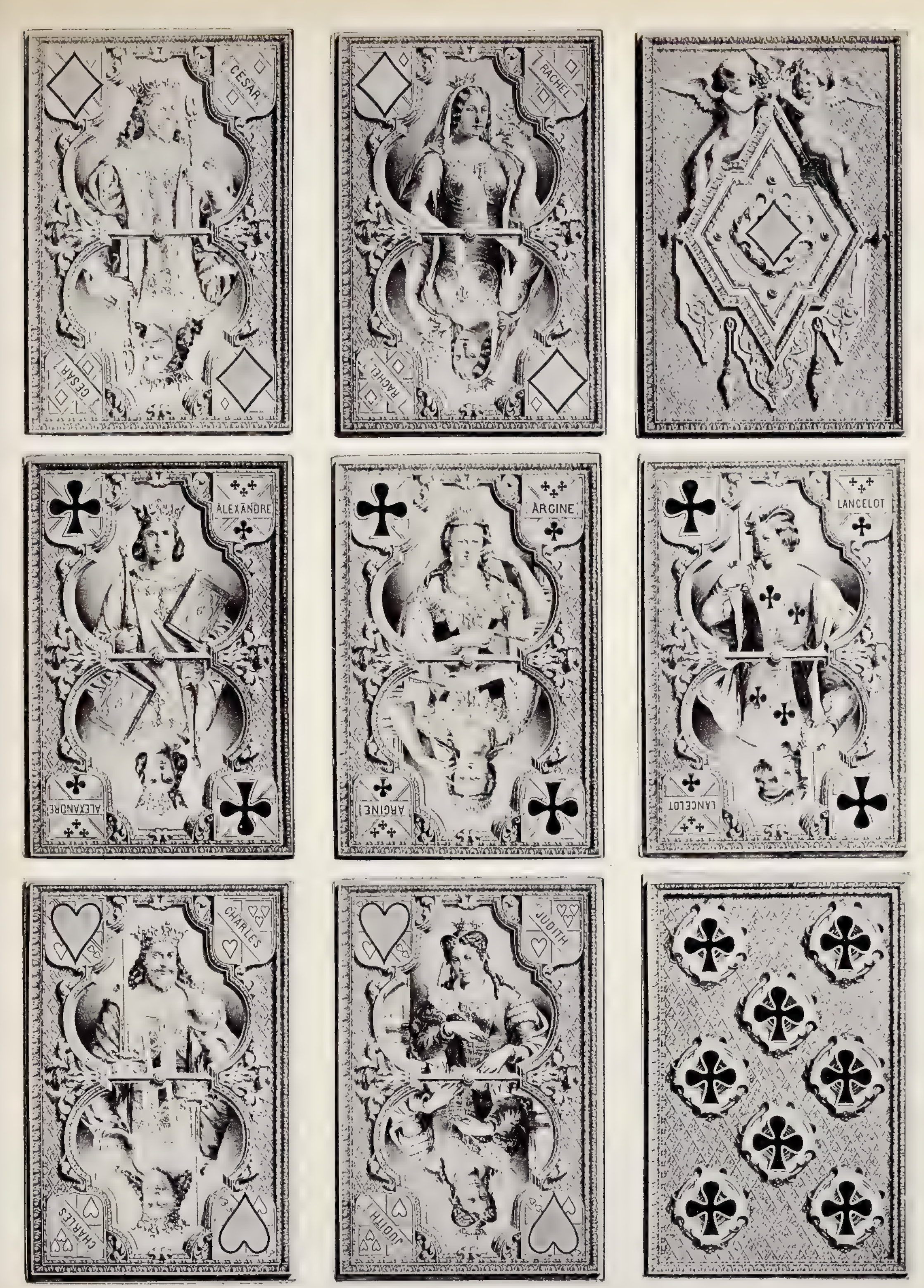
[illegible] il [illegible] les armes du Dauphin accostées de deux per- [illegible] sa main gauche une palme, et à l'aide de sa [illegible] comme civique. Sur le champ de cette vignette est [illegible], en bas sur le repli on lit : « Faites par [illegible] demeurant près l'Opéra, rue de Rome, à Marseille. » [illegible] d'une large bordure formée de feuilles de laurier [illegible] sur la face de droite se trouvent les armes de France [illegible], et du côté opposé on lit : « Les lottenes et les [illegible] comme les fleurs », sous cette légende sont les initiales [illegible] par une fleur de lys.



[illegible]

[illegible] propres à conserver les corps, nous devons placer celle qui fut [illegible] Antoine Malé, en 17[illegible] [illegible] de l'enseigne dont [illegible] dépôt en 1736. La vignette est occupée au centre par un [illegible] funéraux [illegible] on aperçoit un animal [illegible] de chaque côté une [illegible] sur la bordure du cadre. [illegible] à l'aspect [illegible] s'entre-dévorer. [illegible] de guerre est déployée [illegible] intérieur on lit : [illegible] Marc Antoine Malé [illegible] au dessus du [illegible] au milieu de deux [illegible] à qui laura,

Sur le [illegible] les initiales du maître A. M., tandis que sur [illegible] accosté de deux [illegible] au centre



CARTES D'UN JEU PHOTOGRAPHIQUE A DEUX TÊTES
édité par Bilordeaux, en 1865
(COLLECTION MARTEAU)

duquel se trouve une croix destinée vraisemblablement à rappeler les armoiries de la ville de Marseille.

Citons encore pour Marseille cette enveloppe de maître Lazare Boyer, dont l'enseigne constitue un jeu de mots entre le terme cartier et quartier militaire. La vignette représente un camp; sur le devant de la scène on aperçoit le roi, un plan à la main, donnant ses ordres ou écoutant les explications que lui donne un de ses maréchaux, tandis qu'un peu en arrière sont placées deux sentinelles, la pique à la main, chargées de veiller à la sûreté des jours de Sa Majesté. Dans le lointain, à gauche, est la tente royale surmontée des armes de France. A droite, perchée sur une haute colline, se dresse la forteresse que vraisemblablement on s'apprête à enlever d'assaut.

Sur le repli inférieur on lit : « Cartes fines faites par Lazare Boyer, marchand cartier, demeurant à la Place Neuve, à l'enseigne Au Cartier du Roy, à Marseille. » Sur le rabat à gauche, les armes de la ville entourées de deux palmes, tandis que sur celui de droite est gravé le globe royal surmonté de la couronne et accosté de deux branches de chêne.



ENVELOPPE DE JEU
GRAVÉE PAR JEAN-BAPTISTE PAPILLON, XVIIIe SIÈCLE
(BIBLIOTHÈQUE NATIONALE. — ESTAMPES)

Aux archives départementales de la Vienne, nous avons rencontré plusieurs spécimens des enveloppes des cartes de Charles Fayolle, maître cartier à Poitiers, dans la seconde partie du dix-huitième siècle. Au centre sont placées les armes du duc de la Bourdonnaye, tandis que sur les rabats de droite et de gauche se trouve la lettre F portant, de chaque côté, les marques : cœur, carreau, pique et trèfle. Sur le repli inférieur, on lit : « Cartes très fines de Charles Fayolle, marchand cartier, aux armes de Mgr de la Bourdonnaye, chevalier comte de Blossac, marquis de Tymeur, conseiller du roy en ces conseils, Maître des requêtes ordinaires de son Hôtel, Intendant Justice, Police et Finance en la généralité de Poitiers, demeurant au coin de St François, à Poitiers. »

Les archives de Nantes possèdent aussi quelques curieuses enveloppes, entre autres une enveloppe de jeu et une autre de sixain, de Pierre Sigogne. La première nous donne la représentation d'une cigogne couronnée par un ange; au-dessus de ce groupe est la devise : « A la Cigogne couronnée. » Sur le repli on lit : « Pierre Sigogne, marchand fabricant de toutes sortes de belles cartes dans le goût moderne et des mieux conditionnées pour la France et pour les colonies, rue Sainte-Catherine, à Nantes. »

La seconde nous montre la fable *la Cigogne et le Renard* mise en image ; elle est accompagnée de ces vers :

Depuis longtemps, aimable Noblesse,
La cigogne a votre protection,
Accordés la même tendresse
A celui qui porte son nom.
Heureux s'il avait vôtre pratique,
Dans peu fleurirait sa boutique.

Ces spécimens ne sont que du dernier quart du dix-huitième siècle, et n'ont été déposés au greffe de la police de la ville de Nantes que pendant les années 1776 et 1778.

L'enveloppe de Michel Lamoureux, à Nancy, qui nous a été signalée par M. Wiener, porte en son centre un cartouche orné d'une fleur de lis que surmonte une couronne royale tenue par une femme placée de chaque côté. Sur le repli inférieur on lit : « Cartes très fines faites par Michel Lamoureux, cartier, demeurant sur la place, vis-à-vis l'Hôtel de Ville, à la fleur de lis couronnée. Ville neuve de Nancy. »



ENVELOPPE DE JEU GRAVÉE PAR J.-B. PAPILLON POUR JOBERT
MAÎTRE CARTIER DE PARIS EN 1740, A L'ENSEIGNE « A LA REYNE DE HONGRIE »
(BIBLIOTHEQUE NATIONALE. — ESTAMPES)

Pour le milieu du dix-huitième siècle, nous possédons un grand nombre de spécimens d'enveloppes de cartes dont plusieurs ont été publiées dans l'œuvre de Jean-Baptiste Papillon (1758-1766) (1). Nous citerons d'abord l'enveloppe faite pour le cartier Pierre Baudart, qui porte pour marque : « Aux trois Marteaux couronnés », avec les initiales P. B. Dans une banderole formant médaillon soutenu par deux anges, on lit cette devise : « Je me contente en bien faizant. » Sur un des petits côtés formant rabat est figurée une pensée avec les initiales P. B., tandis

1) Toutes les gravures qui portent la signature de Papillon n'ont pas été gravées uniquement par lui. A partir de l'année 1754 il s'était associé avec un nommé Aubert, également graveur sur bois, et avec un certain Latré dont la spécialité consistait à graver les caractères. On voit du reste que la facture est loin d'être la même pour tous les bois portant la même signature, c'est ainsi que l'on peut rapprocher l'enveloppe de la page 357 de celle de la page 359. L'enveloppe de Jobert que nous reproduisons ci-dessus est évidemment d'une main différente. Les trois associés habitaient ensemble rue Saint-Jacques, à l'enseigne « Au Papillon ».

que sur l'autre côté est figuré un animal auquel on a donné l'aspect d'un sanglier.

Cette enveloppe porte une inscription détaillée placée sur la tranche du paquet : « Cartes très fines faites à Rouen par Pierre Baudart, demeurant rue Ancrifre, Aux trois marteaux couronnéz. »

Papillon a fait également une enveloppe pour le cartier parisien Jobert. Le médaillon central représente une figure de femme tenant une couronne royale à la main; au-dessus de ce médaillon est déployée une banderole sur laquelle on lit : « A la Reyne de Hongrie. » L'inscription placée sur la tranche de cette enveloppe est ainsi conçue : « Cartes très fines faites par Jobert, privilégié du Roy, demeurant cour des Quinze-Vingt, à Paris. »

Nous avons donné précédemment deux spécimens, à une échelle très réduite, d'une enveloppe pour jeu de tarots et d'une autre beaucoup plus petite encore



ENVELOPPE DE J.-J. BOUGRON

MAÎTRE CARTIER DE PARIS, 1735-1768, AYANT POUR ENSEIGNE « AU JUSTE DAUPHIN »

ŒUVRE DE PAPILLON. (BIBLIOTHÈQUE NATIONALE. — ESTAMPES)

pour cartes numérales. Ces enveloppes étaient destinées à Jean Trioullier, cartier de Paris, à l'enseigne du « Roi David ». Au centre est un personnage portant la couronne en tête et jouant de la harpe; au-dessous on lit cette légende : « Je chasse l'ennuy des esprits. » D'autres légendes sont placées sur les parties servant au rabat, elles sont ainsi libellées : 1° « Au Roy David de Paris, qui est le seul et unique Roy David, rue Saint-Honoré, au coin de la rue de Léchelle, vis-à-vis la fontaine du Diable. »

2° « Cartes très fines de Jean Trioullier, maître cartier à Paris, rue Saint-Honoré, au coin de la rue de Léchelle, vis-à-vis le carfoure des Quatres Cheminé, vend bon papier et encre et tout ce qui concerne l'écriture, et à Versailles vis-à-vis l'escalier du Grand-Commun, chez le sieur Le Tellier, qui seul les débite. »

Cette enveloppe, destinée à un jeu de tarots, porte sur un des petits côtés la date de 1741, placée dans le monogramme du maître cartier. Nous avons retrouvé la date de nomination de Jean Trioullier, qui eut lieu en 1735.

Papillon a fait encore deux autres enveloppes de cartes pour Louis-Nicolas De Lorme et pour F. Letellier. La première représente deux anges portant une

couronne qui surmonte un médaillon où est gravé le profil de Louis XV. L'enseigne de De Lorme était : « Au Grand Louis », et nous la trouvons reproduite dans l'inscription faite sur le petit côté formant l'épaisseur du paquet. De l'autre côté se trouve l'annonce commerciale ainsi conçue : « Cartes très fines de Louis-Nicolas De Lorme, marchand cartier à Paris, demeurant rue Bourtibourg, proche le cimetière S. Jean, vis-à-vis l'Hostel de Monsieur le Lieutenant Civil. Au Grand Louis, vend tout ce qui concerne l'écriture. »



ENVELOPPE DE JEU GRAVÉE PAR J.-B. PAPILLON POUR MATHIEU RAISIN
MAÎTRE CARTIER DE PARIS EN 1747-1772, A L'ENSEIGNE DU « GRAND GUSTAVE DE PARIS »
(BIBLIOTHÈQUE NATIONALE. — ESTAMPES)

L'enveloppe faite pour F. Letellier porte l'écusson royal avec la couronne fermée et le grand collier de l'ordre de Saint-Louis. Au-dessus est gravée cette mention : « Par Privilège du Roy. » L'adresse commerciale, gravée sur un des grands côtés de la vignette, porte l'annonce suivante : « Cartes très fines faites par F. Le Tellier, l'un des marchands cartiers privilégié du Roy suivant la Cour, demeurant rue S. Avoys, vis-à-vis la rue des Blancs-Manteaux, à Paris. »

Signalons enfin deux enveloppes de cartes sur lesquelles le nom du maître

cartier n'a malheureusement pas été gravé. L'une représente un roi tenant à la main le bâton de commandement; ce devait être l'enseigne de Duplessis, dont nous avons retrouvé la marque dans la série des cachets déposés au bureau de la Régie par les maîtres cartiers parisiens, vers 1758. L'autre enveloppe est à l'enseigne du « Juste Dauphin »; elle porte au centre la figure de Louis XVI enfant et sur un des petits côtés les initiales J.-J. B., ce qui nous fait présumer que nous sommes en présence de l'enveloppe de Jean-Jacques Bougron, maître cartier de Paris, de 1735 à 1768.

Parmi les enveloppes de cartes des maîtres parisiens nous ne devons pas manquer de signaler celle de Raisin, due au burin de J.-B. Papillon. Au milieu

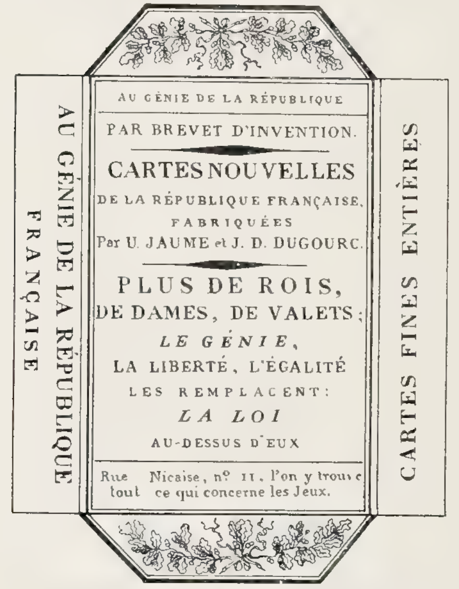


ENVELOPPE DE SIXAIN D'ESTIENNE LE SIEUR
MAITRE CARTIER DE TROYES, 1722-1761. (REPRODUCTION RÉDUITE)
(COMMUNIQUÉE PAR M. LOUIS MORIN)

d'un grand écusson du plus bel effet se tient Gustave-Adolphe, vêtu à la romaine, la main droite appuyée sur une console sur laquelle est posée la couronne royale. Cet écusson est soutenu au milieu des nuages par deux anges. Sur le repli inférieur se trouve la légende : « Cartes fines faites par M. Raisin, marchand cartier du Roy, à Paris, demeurant rue des Petits-Champs, vis-à-vis la rue Coquillère, à costé de la petite rue Bailly, Au Grand Gustave. » De chaque côté sur les rabats sont les deux initiales de Raisin séparées par un fruit du même nom. Sur un second repli placé à la partie supérieure, on lit : « Ce vend à

Versailles, rue Dauphine, à l'enseigne du Grand Gustave de Paris, chez M[me] Candon, marchande de Modes, qui seule les débite. »

En 1745, le fermier des droits sur les cartes livrait aux maîtres cartiers les enveloppes de tous leurs jeux. Ainsi que nous l'avons expliqué un peu plus haut, cette enveloppe était ornée d'une vignette où était figurée une table de jeu autour de laquelle étaient assis plusieurs personnages se livrant à leur passion favorite.



ENVELOPPE DU JEU DE CARTES RÉVOLUTIONNAIRE
ÉDITÉ PAR JAUME ET J.-D. DUGOURC, EN L'AN II
COLLECTION DU PRÉSIDENT DERVILLÉ

Dans la collection du cabinet des estampes de la Bibliothèque Nationale, on trouve une enveloppe de cartes d'un maître cartier rouennais, Delépinne. Sur la face de l'enveloppe et occupant le centre est un médaillon ovale portant au pourtour la légende suivante : « Lépinne estant en fleur sent une très bonne odeur. » Pour motiver cet aimable jeu de mots, le graveur a figuré au milieu du médaillon un arbuste tout couvert de fleurs. Sur le côté de l'enveloppe, on lit, dans un cartouche rectangulaire, cette inscription : « Cartes très fines de Edme Delépinne, demeurant au bas de la rue des Belles Femmes, à Rouen. » Ce Delépinne était un maître cartier, qui florissait en l'année 1780.

VIII. — Enveloppe du jeu révolutionnaire de Saint-Simon.

Au temps de la Révolution, les cartiers n'ont pas manqué de faire graver des enveloppes en rapport avec l'esprit qui avait présidé à la transformation des cartes. Cette enveloppe est par sa forme et par ses dispositions générales entièrement différente de toutes les vignettes de ce genre publiées pendant le dix-huitième siècle. Elle est complètement dépourvue d'emblèmes et ne porte d'autres ornements que deux petites branches de chêne placées en haut et en bas dans les parties destinées à se rabattre sur l'épaisseur du jeu. Ce document unique dans son genre nous a été gracieusement communiqué par M. le président Dervillé. Voici le libellé de l'enveloppe de Jaume et Dugourc, qui avaient pris le brevet des cartes révolutionnaires de Saint-Simon : « Au Génie de la République. — Par brevet d'invention : — Cartes Nouvelles. — De la République Française — Fabriquées — par U. Jaume et J.-D. Dugourc. — Plus de rois —

de Dames — de Valets; — le Génie — la Liberté — l'Egalité — les remplacent. — La Loi — au-dessus d'eux. — Rue Nicaise, numéro 11, l'on y trouve tout ce qui concerne les jeux. » Sur les petits côtés formant l'épaisseur du jeu, on lit, d'un côté : « Cartes fines entières », et de l'autre : « Au Génie de la République Française ».

IX. — Les enveloppes de jeu au dix-neuvième siècle.

Pour le dix-neuvième siècle, nous signalerons l'enveloppe, assez grossière, de maître Joly provenant de la collection de M. Nicolaï. La vignette représente une Renommée assise parmi les nuages, tenant dans sa main droite une couronne de laurier.



ENVELOPPE DE JEU DE JEAN CHARLES
MAÎTRE CARTIER A ANGOULÊME, XIXe SIÈCLE

L'enveloppe de maître Jean Charles, cartier à Angoulême, est d'une composition plus soignée que la précédente, et la vignette qu'elle montre représente la Fortune que le maître semble invoquer par l'inscription qu'il a placée sur un des rabats : « Fortune me soit favorable. » Du côté opposé, sur un autre repli, se trouve l'indication de la fabrique où étaient confectionnées les cartes : « Cartes fines de la fabrique de Jean Charles, à Angoulême. » Sur deux autres petits rabats placés en haut et en bas de la vignette, on voit deux cornes d'abondance, reliées par un flot de rubans, laissant échapper des pièces d'or. Sur le côté droit on voit la signature du maître cartier Charles, et cette disposition prévue par les règlements s'est conservée pendant la plus grande partie du dix-neuvième siècle. De nos jours les enveloppes portent encore la griffe du fabricant, mais elle n'est plus disposée de la même manière.



BANDE DE CONTRÔLE POUR LES SIXAINS, ADOPTÉE PAR LA RÉGIE ENTRE LES ANNÉES 1775 ET 1779
LES MOTIFS ÉTAIENT IMPRIMÉS ALTERNATIVEMENT EN ROUGE ET EN NOIR
(ARCHIVES DE LA GIRONDE)

TROISIÈME PARTIE

DES MARQUES OU DES FILIGRANES IMPRIMÉS SUR LES CARTES ET SUR LES ENVELOPPES, POUR COMBATTRE LA FRAUDE

I. — Cachets et bandes de contrôle au dix-septième siècle.

Nous avons vu, en passant en revue les enveloppes de cartes à jouer, que, pour garantir la perception du droit, le fermier contraignit les maîtres à prendre à son bureau les enveloppes nécessaires à leur commerce. Outre cette clause, il fallait encore que les fabricants de cartes fissent cacheter leurs jeux à l'aide d'un cachet de cire portant la marque choisie par le fermier.

Cette façon de procéder dut être employée jusqu'au milieu du dix-septième siècle, car ce n'est que dans l'édit de 1661 qu'il est pour la première fois fait mention des bandes de contrôle. Dans l'article 6 du règlement du 20 septembre 1661 il est dit en effet qu'outre la fourniture des enveloppes pour envelopper les jeux, chacun de ceux-ci sera pourvu d' « une bande de contrôle aux armes de Sa Majesté ».

Cette réglementation fut suivie par l'Hôpital général jusqu'à la surséance de 1671.

L'idée constante des concessionnaires ou des fermiers fut, non seulement d'empêcher la fraude, mais de la poursuivre, même chez ceux qui étaient de bonne foi. La fraude reconnue avait pour première conséquence l'arrestation du fraudeur, puis de fortes amendes; les poursuites toujours fructueuses qui suivaient étaient bien faites pour exciter la cupidité des détenteurs du droit sur les cartes.

II. — Légendes et marques disposées sur les cartes de 1701 à 1719.

Entre 1701 et 1719, les divers fermiers qui se succédèrent firent imprimer sur les cartes différentes sortes de marques. Chacune d'elles portait le nom de la généralité dans laquelle elle était éditée et en plus, jusqu'en 1716, un petit fer représentant un cercle à l'intérieur duquel se trouvaient inscrites trois fleurs de lis.



[illegible]

composé par la ma[illegible] A. P. Grimaud et Cie en [illegible]

(BIBLIOTHÈQUE NATIONALE. — [illegible])

TROISIÈME PARTIE

[illegible]ES MARQUES OU DES FILIGRANES IMPRIMÉS SUR LES CARTES ET SUR LES ENVELOPPES POUR COMBATTRE LA FRAUDE

[illegible]ous avons vu, en passant en revue les enveloppes de cartes à jouer, que, [illegible] assurer la perception du droit, le fermier contraignit les maîtres à prendre [illegible] bureau les enveloppes nécessaires à leur commerce. Outre cette clause, il [illegible] encore que les fabricants de cartes fissent cacheter leurs jeux à l'aide d'un [illegible] de cire portant la marque choisie par le fermier.

[illegible] cette façon de procéder dut être employée jusqu'au milieu du dix-septième [illegible], car ce n'est que dans l'édit de 1661 qu'il est pour la première fois fait [illegible]ation des bandes de contrôle. Dans l'article 6 du règlement du 20 septembre [illegible] il est dit en effet qu'outre la fourniture des enveloppes pour envelopper [illegible]

[illegible] Majesté[illegible].

[illegible] cette réglementation [illegible] suivie par l'Hôpital général jusqu'à la suséance [illegible]

[illegible] idée constante des concessionnaires ou des fermiers fut, non seulement d'empêcher la fraude, mais de la poursuivre, même chez ceux qui étaient de bonne foi. La fraude reconnue avait pour première conséquence l'arrestation du [illegible], puis de fortes amendes; les poursuites toujours fructueuses qui suivaient [illegible] bien faites pour exciter la cupidité des détenteurs du droit sur les cartes.

[illegible]

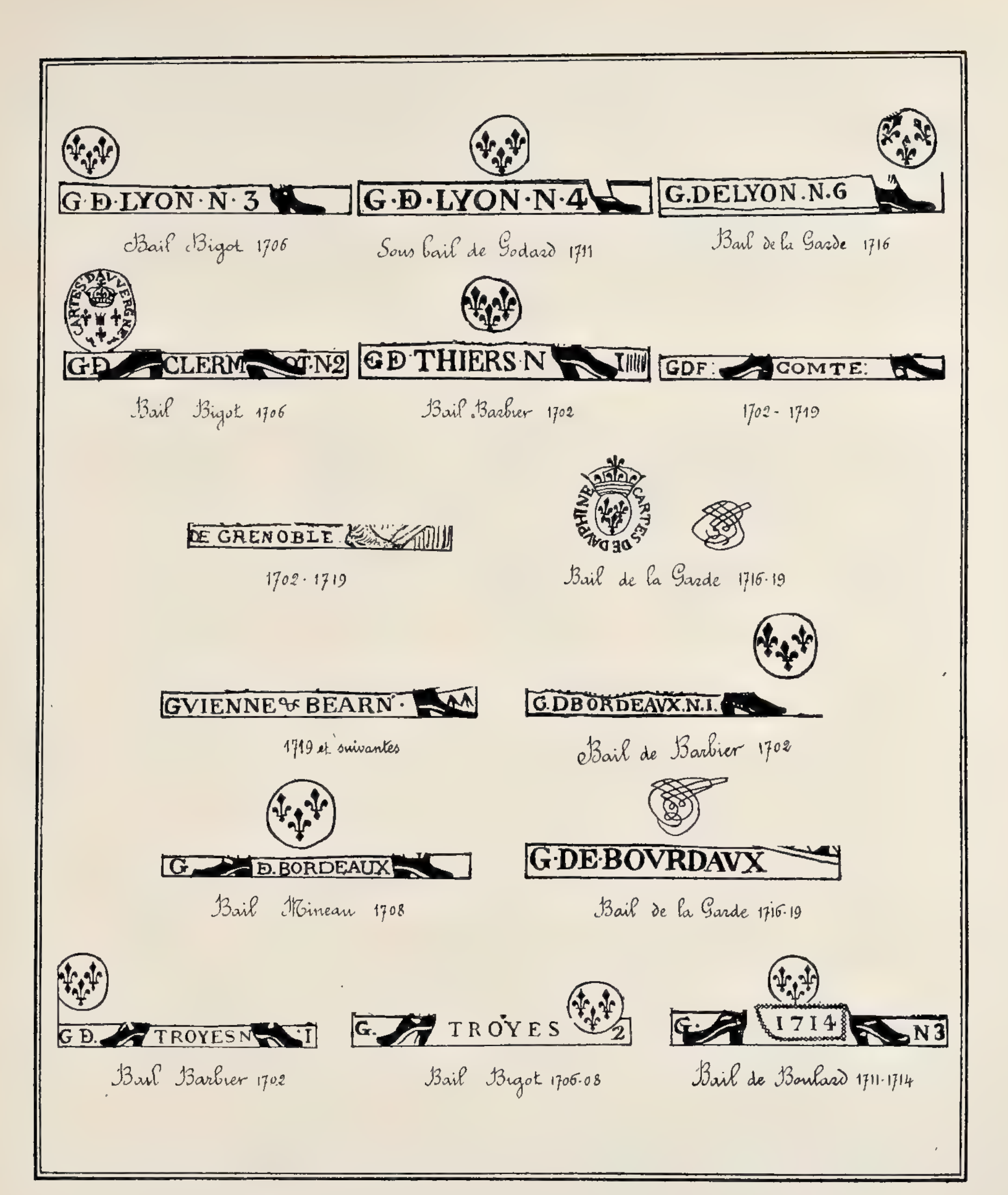
Entre 17[illegible] et 1719, les divers fermiers qui se succédèrent firent imprimer [illegible]

[illegible] dans [illegible] elle était éditée et en plus, jusqu'en 1716, un petit fer re[illegible]nt un cercle à l'intérieur duquel se trouvaient inscrites trois fleurs de lis.



JEU IMPÉRIAL
composé par la maison A.-P. Grimaud et Cie, en 1858.

(BIBLIOTHÈQUE NATIONALE. — ESTAMPES.)



SIGNES DISTINCTIFS PLACÉS PAR LES DIVERS FERMIERS ENTRE LES ANNÉES 1701 ET 1720
POUR MARQUER LES CARTES FABRIQUÉES PENDANT LE BAIL QUI LEUR ÉTAIT CONCÉDÉ

Lorsque Nicolas de la Garde prit possession de la ferme en 1716, il remplaça ce cercle par une sorte de paraphe.

Dans la collection de M. Nicolaï, à Bordeaux, nous avons rencontré des cartes portant la mention : « Généralité de Guyenne et Béarn ». Nous ne pensons pas que ces cartes aient été éditées pendant la période dont nous venons de parler, d'abord parce que la généralité susdite n'a dû être formée que vers 1724, ensuite parce que le nom des maîtres est imprimé à l'aide d'un petit bois gravé mobile nommé *bluteau*, qui est encastré dans le roi de carreau à l'endroit où les fermiers posaient leur marque ou paraphe. Du reste cette indication

	1751	1753		1763
ROI				
DAME				
VALET				

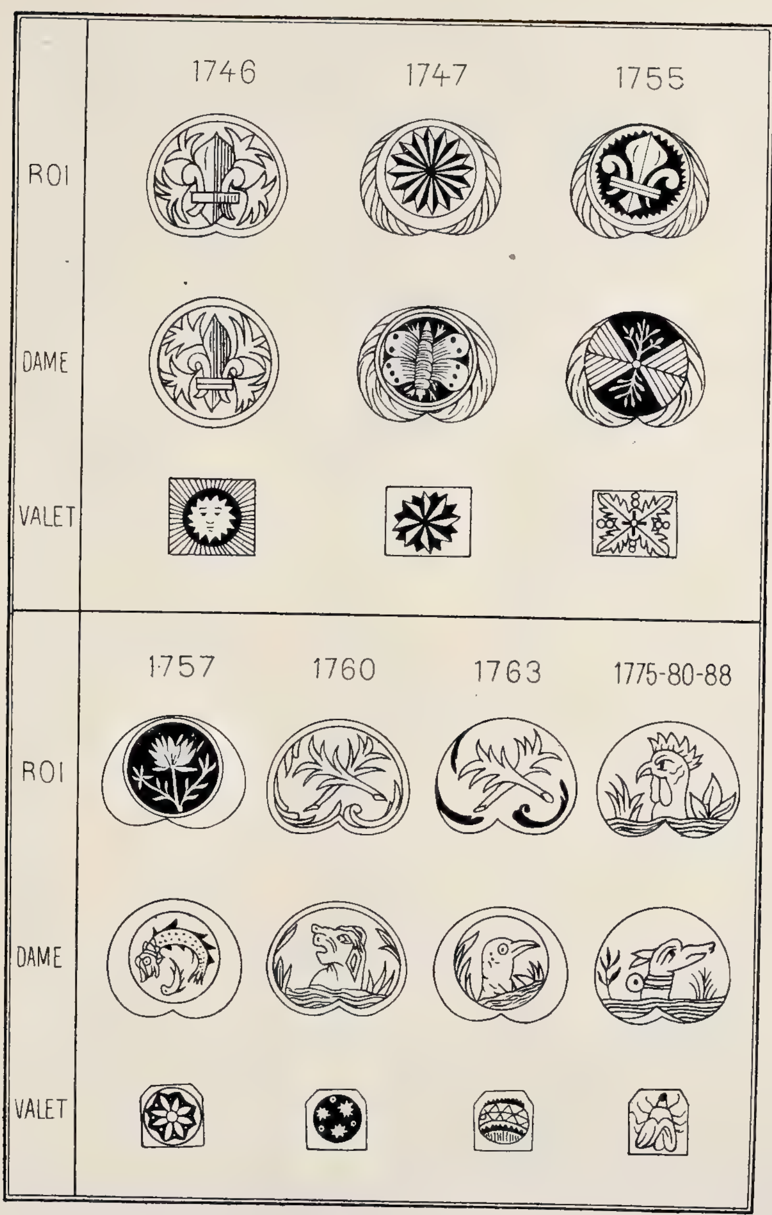
FILIGRANES IMPRIMÉS SUR LE ROI DE CARREAU, LA DAME DE PIQUE ET LE VALET DE TRÈFLE EN 1751-1753 ET 1763 POUR LA GÉNÉRALITÉ DE DIJON

placée sur un roi, contrairement aux usages, semble bien indiquer que les cartiers bordelais étaient libres de la gravure de leurs moules, c'est-à-dire dans une période postérieure à 1719; ces cartes sont aussi généralement de dimensions plus réduites que celles employées dans les jeux de la fin du dix-septième siècle et du commencement du dix-huitième.

A partir de 1746, le valet de pique porte toujours le nom de la ville où les jeux sont édités. Entre autres, à Rennes et à Rouen, le nom de la ville est précédé d'un G désignant la généralité. Ce mot n'est écrit en toutes lettres qu'entre les années 1701 et 1719.

III. — **Filigranes imprimés sur trois figures de chaque jeu.**

Lors de la réimposition du droit sur les cartes, les fermiers changèrent de tactique; ils eurent l'idée, pour rendre la fraude de plus en plus difficile, d'imprimer des filigranes dans les ornements des vêtements de quelques-unes des figures du jeu de cartes.



FILIGRANES IMPRIMÉS SUR LE ROI DE CARREAU, LA DAME DE PIQUE ET LE VALET DE TRÈFLE ENTRE LES ANNÉES 1746 ET 1788 POUR LA GÉNÉRALITÉ DE RENNES

Le portrait de Paris, usité dans les généralités de l'ouest, du nord-ouest et du sud-ouest, ainsi que dans les généralités de Troyes, d'Orléans et de Châlons, se prêtait fort bien à cette fantaisie, car les cartiers avaient de tout temps placé des ornements en forme de coquille sur quelques-uns de leurs personnages. En ce qui concernait les autres généralités, la chose était plus difficile et il fallut créer de nouveaux moules dans lesquels on put placer le filigrane sans enlever le caractère des figures propres à chaque contrée de la France.

FILIGRANES IMPRIMÉS SUR LE ROI DE CARREAU, LA DAME DE PIQUE ET LE VALET DE TRÈFLE

EN USAGE DEPUIS LA FIN DU XVIII[e] SIÈCLE JUSQU'A NOS JOURS

Ces filigranes furent imprimés sur le vêtement du roi de carreau et de la dame de pique; le valet de trèfle portait cette représentation sur la poitrine.

Il y eut cependant quelques exceptions à cette règle; c'est ainsi qu'à Toulouse les filigranes se trouvaient sur le roi de trèfle, la dame de cœur et le valet de pique, tandis qu'à Bordeaux on les rencontrait sur le roi de pique, la dame de carreau et le valet de trèfle.

IV — Adoption définitive de la bande de contrôle.

Dans les divers édits rendus entre 1701 et 1719, il n'est pas question de bande de contrôle apposée sur les enveloppes des cartes; celles-ci étaient simplement scellées à la cire par les commis lorsque les cartiers venaient présenter les jeux bons à être mis en vente.

De 1745 à 1751, c'est cette manière de faire qui prévalut et nous reproduisons ci-contre le cachet qui servait à sceller les enveloppes sous la régie de Bocquillon : cette empreinte a été retrouvée par nous aux archives de la Seine-Inférieure dans la série de l'Intendance C 604.

CACHET DE CIRE DE LA RÉGIE DE BOCQUILLON, 1747-1750
CACHET DE CIRE TRIANGULAIRE DE SOUILLARD
FERMIER DU DROIT SUR LES CARTES, 1745-1747
CACHET DE CIRE DE LA RÉGIE GÉNÉRALE, 1770-1780

C'est en 1751, à la suite du règlement du 9 novembre, que nous voyons réapparaître la bande de contrôle dont, près d'un siècle auparavant, l'administration de l'Hôpital général avait eu l'idée.

Cette bande était apposée sur les jeux par les commis de la Régie chaque fois que les maîtres cartiers venaient au bureau faire leur déclaration de fabrication et représenter les jeux prêts à être mis en vente. Malheureusement ces bandes sont peu communes et nous n'en avons rencontré que de bien rares exemplaires.

Fort simples au début, elles étaient entourées seulement d'un filet qui en délimitait la dimension; au centre était imprimé le mot *Gratis* qui indiquait que le droit avait été payé. Ces bandes servaient pour les cartes circulant à l'intérieur

du Royaume et pour les jeux destinés à l'exportation dans les pays étrangers qui étaient soumis aux mêmes droits.

En 1754, la bande servant à entourer les jeux consommés en France portait en son milieu un écusson, frappé au balancier, dans lequel se trouvait représentée la Fortune.

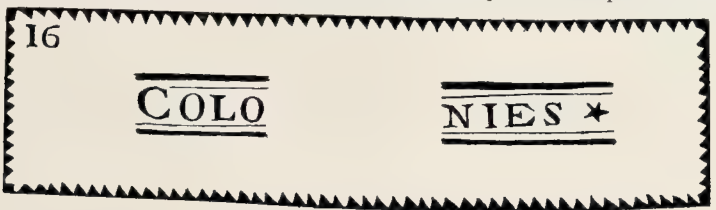


BANDE DE CONTRÔLE DES CARTES DESTINÉES A L'EXPORTATION A L'ÉTRANGER, 1754

(ARCHIVES DU DOUBS)

En 1770, nous trouvons, estampé de la même façon, l'écu aux armes de France. Au pourtour de la bande est une large bordure dans laquelle sont placés différents attributs, tandis qu'aux quatre angles on aperçoit une fleur de lis.

En 1775, les bandes portent également au centre les armes de France, mais imprimées aux encres grasses, tandis que de chaque côté sont des motifs alternativement rouges et noirs dont les dessins emblématiques sont la Prudence, et la Justice puis des trophées militaires.



BANDE DE CONTRÔLE POUR LES CARTES DESTINÉES AUX COLONIES, 1754

(ARCHIVES DE LA SEINE-INFÉRIEURE)

La bande de sixain, de la même époque, composée elle aussi de dessins alternativement rouges et noirs, porte au centre le monogramme du roi, tandis que les motifs placés de chaque côté nous montrent les emblèmes de la Justice, du Commerce, de la Force, de la Prospérité, etc...



BANDE DE CONTRÔLE SERVANT DANS LES ÉTATS DU PAPE, 1758-1791

L'ÉCUSSON AUX ARMES PONTIFICALES ÉTAIT FRAPPÉ AU BALANCIER

(COLLECTION G. MARTEAU)

En 1776, la Régie revient aux écussons frappés au balancier, et celui qui est mis en usage à partir du 1[er] janvier de cette année « représente le dieu Mars avec ses attributs ». (Archives de l'Ecole militaire, M, 153.)

Dans le comtat d'Avignon, depuis l'année 1758 jusqu'à la suppression des droits, les bandes furent frappées au balancier à l'aide d'une matrice représentant les armes du Saint-Siège.



ÉCUSSON FRAPPÉ AU BALANCIER

PLACÉ AU CENTRE DES BANDES DE CONTRÔLE SOUS LOUIS XV ET REMPLAÇANT LES ARMES DU PAPE DANS LA BANDE DE LA PAGE 369

En 1752, les jeux de cartes destinés aux possessions françaises étaient entourés d'un simple filet et portaient en leur centre le mot *Colonies*.

Dans la suite, la bordure de ces bandes fut crénelée et l'on apposa au centre, au moyen d'une frappe au balancier, les écussons qui, à l'époque de leur émission, se trouvaient sur les bandes destinées aux jeux circulant à l'intérieur.

Lorsque sous la pression des fabricants on eut quelque peu modéré les droits concernant l'exportation des jeux à l'étranger, on apposa sur chacun d'eux une bande de contrôle portant les mots : « Prohibés pour l'intérieur du Royaume ». Cette bande était encore en service en 1776 (1).

C'est par l'arrêté du 3 pluviôse an VI, que fut instituée cette petite bande conservée dans la collection de M. Marteau, et formée de deux vignettes carrées



BANDE DE CONTRÔLE POUR LES CARTES DESTINÉES AUX COLONIES, 1775

(ARCHIVES DE LA SEINE-INFÉRIEURE)

placées de chaque côté d'un octogone au centre duquel on voit un jeu de cartes accosté de deux cornes d'abondance.

Sous l'Empire, les bandes de contrôle mises en service à partir de l'an XIII sont frappées au balancier aux nouvelles armes choisies par Napoléon; elles sont entourées d'une large bordure dans laquelle courent de petits rameaux fleuris reliés aux angles par des rosaces.

BANDE DE CONTRÔLE POUR LES CARTES DESTINÉES AUX COLONIES, 1751

(ARCHIVES DU DOUBS)

Dans la circulaire n° 17, du 25 fructidor an XIII, l'administration crut devoir rappeler à ses subordonnés la manière dont elles étaient établies pour les mettre plus à même de retrouver les contrefaçons :

(1) L'administration de la ferme des cartes a jouer ne négligeait rien pour empêcher les fraudes, et, dans une instruction datée de 1771, nous trouvons les détails les plus circonstanciés sur la colle qui devait être employée pour l'application des bandes de contrôle sur les jeux et les sixains :

« Les bandes de contrôle des jeux ont cinq points de remarque particuliers :

» 1° Le papier avec lequel elles sont fabriquées est grenu et sans colle;

» 2° Les vignettes qui les entourent sont imprimées en noir et bien gravées, par conséquent d'une contrefaçon difficile;

» 3° La feuille contient quarante bandes qui ont chacune un numéro depuis 1 jusqu'à 40. Ils sont tous placés dans le même point de la planche d'impression;

» 4° Cette feuille passe une seconde fois à l'impression d'une couleur blanche de composition qui présente de petits traits qui jaunissent avec le temps et se trouvent placés au milieu de la bande sous le coin; ils servent de points de remarque essentiels : dans le cas où lors des vérifications ils ne seraient pas assez visibles, en rapprochant les bandes du feu ou de la lumière, on les verra jaunir aussitôt;

» 5° Toutes les bandes de jeux ordinaires sont frappées des coins aux armes de l'Empire. »

L'année suivante, le 21 mai 1806, la circulaire n° 29 confirme cette disposition : « Toutes les cartes sans exception doivent être soumises à l'application des bandes de contrôle ordonnée par l'article VIII du Décret impérial du 13 fructidor dernier. »

Pour obvier aux fraudes, on fit changer de temps en temps le timbre des bandes de contrôle; suivant le régime sous lequel était placée la France, la marque à froid placée au milieu de la bande variait tout comme le papier filigrané. Par ordonnance du roi, du 4 juillet 1821, nous voyons que l'administration de la régie avait été invitée à faire frapper d'un nouveau timbre les bandes de contrôle qui devaient être apposées sur les jeux de cartes; les fabricants et débitants avaient un délai de deux mois pour faire revêtir des nouvelles bandes les jeux en leur possession. Ce timbre devait porter les armes royales.



BANDE DE CONTRÔLE POUR LES CARTES FRANÇAISES
D'APRÈS L'ARRÊTÉ DU 3 PLUVIÔSE AN VI
(COLLECTION G. MARTEAU)

Les précautions les plus minutieuses ont été prises pour empêcher qu'il ne se fît un commerce frauduleux de bandes de contrôle ayant déjà servi. Par la circulaire du 5 avril 1872, il était interdit aux employés de laisser apposer les bandes de contrôle par les cartiers « qui les collent très mal et aux deux extrémités seulement ». Ces bandes se détachant facilement servent ensuite à recouvrir des jeux « contrefaits, recoupés ou réassortis ».

Comme conséquence, à l'avenir, les commis devaient coller les bandes sur toute leur longueur et appliquer ensuite un timbre humide de telle manière qu'il soit à la fois sur la bande et sur l'enveloppe du jeu.

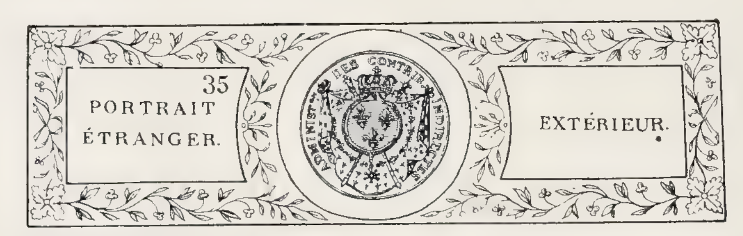
« Nombre de bureaux de notre régie faisant des demandes souvent réitérées, nous ne doutons pas ou qu'on n'apporte pas les soins nécessaires pour faire cette colle, ou qu'on en perd beaucoup, dans l'opinion où les employés peuvent être que les matières qui entrent dans sa composition ne sont pas d'un prix à devoir fixer leur attention.

» C'est pour obvier au premier de ces inconvénients, qui prépare aux cartiers les moyens de lever les bandes de contrôle de dessus les jeux et sixains et déterminer MM. les Directeurs et Receveurs à surveiller les abus dans la consommation d'une marchandise qui devient très coûteuse à la Régie, tant par ses frais d'achat, de composition que de transport, qu'on va prescrire de nouveau la manière de faire cette colle, le temps nécessaire pour l'infusion et la fonte des matières avant l'emploi, en indiquant aussi la quantité de jeux ou sixains que devra coller une livre en poudre mélangée avec l'eau qui sera déterminée... Une expérience faite tout récemment à Paris a démontré qu'une livre de matière, poids de 16 onces, fondue dans 12 onces d'eau poids de marc, peut coller 3100 jeux ou sixains en l'étendant depuis les extrémités des bandes jusqu'aux écussons; par là on sera par conséquent à même de juger de la consommation annuelle de chaque bureau en raison de la fabrication, et s'il ne s'en perd pas par défaut de soin ou autrement. »

V. — L'as de trèfle est assujetti à une marque particulière.

En 1817, on commença à se préoccuper de donner à l'as de trèfle une marque particulière destinée à rendre la fraude plus périlleuse encore. Par l'ordonnance du 18 juin 1817, article 1er, il est décidé que « l'As de trèfle ou tout autre, au besoin, sera désormais assujetti à une marque particulière et distinctive que la Régie est autorisée à imprimer sur le papier qu'elle fournit aux cartiers ».

Par l'article 2, il était expressément défendu aux fabricants de cartes d'employer pour les as de trèfle des jeux français « d'autre papier que celui qui leur était délivré spécialement pour cet effet ».



BANDE DE CONTRÔLE EMPLOYÉE PAR L'ADMINISTRATION DES CONTRIBUTIONS INDIRECTES
ÉPOQUE LOUIS XVIII
L'ÉCUSSON AUX ARMES DE FRANCE ÉTAIT FRAPPÉ AU BALANCIER
(COLLECTION G. MARTEAU)

Dans la circulaire n° 21, du 7 juillet 1817, les as de trèfle sont dénommés : « As à fleurs de lis. »

Pour augmenter la sécurité du contrôle, le décret du 12 avril 1890 ordonnait l'apposition d'un timbre gras sur l'as de trèfle :

« Article 1er. — L'as de trèfle des jeux au portrait français intérieur sera frappé d'un timbre spécial dont l'empreinte sera déposée au greffe de la Cour d'appel de Paris. Le même timbre sera apposé pour chacun des jeux au portrait étranger destiné à l'intérieur sur une carte, toujours la même pour chaque portrait, et dont la désignation sera faite par la régie des Contributions indirectes.

» La carte marquée du timbre sera placée la première du côté opposé à la bande de contrôle. Une découpure pratiquée dans l'enveloppe devra permettre de constater la présence du timbre sans rompre la bande.

» Art. 2. — Les jeux tant au portrait français qu'au portrait étranger envoyés à l'exportation ne devront pas porter le timbre institué par le présent décret. »

Ce timbre, adopté par la Régie, est à l'effigie des pièces divisionnaires d'argent entourée de la légende : « République Française. Décret du 12 avril 1890. » L'empreinte, d'une dimension intermédiaire entre la pièce de cinquante centimes et celle de un franc, est la figure gravée par Oudiné, couronnée d'épis. La couleur de l'empreinte est bleue. Cette empreinte devait être imprimée au-dessous de l'as de trèfle, et placée de manière à affleurer la couronne de chêne.

Dans les jeux étrangers comportant un as de trèfle, c'est cet as qui supportait l'empreinte.



[illegible] à se préoccuper de donner à l'as de trèfle une [illegible] à rendre la fraude plus périlleuse encore. Par [illegible] 1817, article [illegible] il est [illegible] l'As de trèfle ou tout [illegible] désormais assujetti [illegible] marque particulière et dis- [illegible] est autorisée à imprimer sur le papier qu'elle fournit aux [illegible]

[illegible] 2, il était expressément défendu aux fabricants de cartes d'em- [illegible] as de trèfle des jeux français « d'autre papier que celui qui leur [illegible] ment pour cet effet ».



[illegible]

[illegible] circulaire n° 21 du 7 juillet 1817, les as de trèfle sont dénommés : [illegible]

[illegible] augmenter la sécurité du contrôle, le décret du 12 avril 1890 ordonnait [illegible] un timbre gras sur l'as de trèfle :

[illegible]

[illegible] adopté par la Régie, est à l'effigie des pièces divisionnaires d'ar- [illegible] légende : « République Française — Décret du 12 avril 1890 » [illegible] dimension intermédiaire entre la pièce de cinquante centimes [illegible] est la figure gravée par Oudiné, couronnée d'épis. La cou- [illegible] est bleue. Cette empreinte devait être imprimée au-dessous [illegible] de manière [illegible] couronne de chêne.

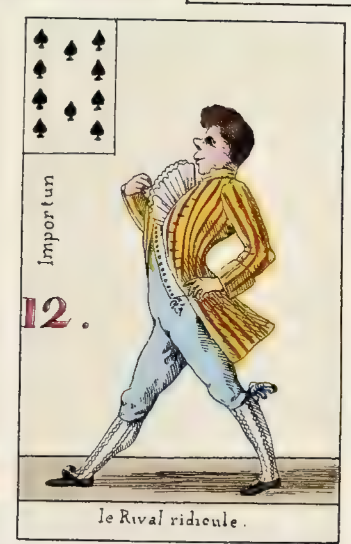
[illegible] jeux [illegible] comportent un as de trèfle, c'est cet as qui sup- [illegible]





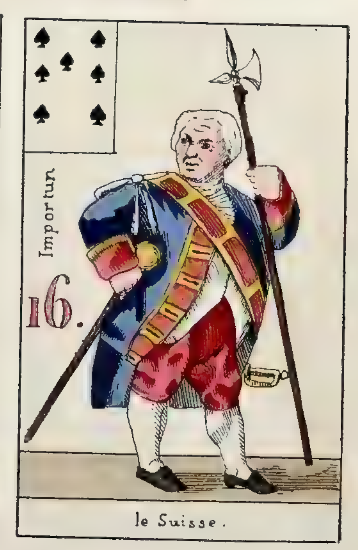












JEU DE CARTES DE LA DOT OU JEU DE LA MARIÉE (1820-1830)

(COLLECTION MARTEAU)

Dans les jeux d'alluette, de cartes catalanes, basquaises et autres cartes espagnoles, tarot italien, etc., l'empreinte était placée sur le deux d'épée et appliquée au milieu de la moitié inférieure de la carte.

Aux termes de l'article 23 de la loi du 29 décembre 1895, le timbre apposé sur l'as de trèfle devait être d'une couleur différente pour les cartes de cercle.



BANDE DE CONTRÔLE POUR LES JEUX DE CARTES
ADOPTÉE PAR LA RÉGIE ENTRE LES ANNÉES 1773 ET 1779
(ARCHIVES DE LA GIRONDE)

QUATRIÈME PARTIE

CONTREFAÇON DES JEUX DE CARTES

I. — Diverses manières employées pour frauder les concessionnaires du droit.

Le droit sur les cartes, en élevant dans des proportions exagérées le prix des jeux, eut comme principale conséquence de provoquer l'ingéniosité des industriels peu scrupuleux. Pour tourner la loi et dans le but d'arriver à fournir des cartes sur lesquelles la taxe eût été évitée, divers moyens étaient également employés. Le plus simple était celui qui avait été inventé par les sieurs Pierre et François De Laistre, maîtres cartiers de Paris. Ces derniers avaient suborné le commis de Hillaire Mathieu, fermier du droit sur les cartes, nommé Denis, et avaient passé avec lui une convention par laquelle ce dernier s'engageait à marquer, contrôler et parapher leurs cartes moyennant 3 livres seulement pour chaque grosse, au lieu de 19 livres, prix ordinaire réglé par les édits et arrêts. A la suite de la plainte qui fut déposée à ce sujet, Denis fut enfermé dans la prison de la Conciergerie du Palais (1647).

Cette manière de frauder la Régie ne s'est pas reproduite pendant le dix-huitième siècle, en raison des précautions extraordinaires que cette administration avait prises contre ses propres employés. Toutefois, les fraudeurs ne désarmèrent pas et ils avaient recours aux plus subtiles stratagèmes pour tromper la Régie.

Une autre manière d'éviter les droits consistait à recouper les vieilles cartes, c'est-à-dire à les nettoyer et à en rafraîchir les bords en les rognant légèrement avec des ciseaux. Nous citerons, à ce sujet, l'interrogatoire d'un certain

Jean-Simon Baillet, âgé de quarante-sept ans, dont le métier exclusif consistait à raccommoder, recouper et vendre des cartes à jouer. Il demeurait rue de la Roquette, chez le nommé Barlet, maçon et natif de Paris. Comme on lui objectait qu'il exerçait là un métier interdit, il répondit qu'il préférait gagner honnêtement sa vie dans le commerce des vieilles cartes plutôt que de mendier. Les cartes qu'il retouchait étaient achetées par lui aux domestiques des maisons bourgeoises et revendues dans les tripots de bas étage.

CACHET DE CIRE ROUGE
POUR LES CARTES A JOUER
RÉGIE DE L'ENREGISTREMENT ET DU DOMAINE NATIONAL
(COLLECTION G. MARTEAU)

Il existait cependant certaines corporations qui avaient le droit de faire le commerce des vieilles cartes, mais à la condition qu'elles ne fussent pas remises à neuf et qu'il ne pût pas y avoir de doute dans l'esprit de celui qui les achetait. Les maîtres fripiers et principalement les maîtres chandeliers étaient autorisés à vendre les vieilles cartes dans ces conditions.

Dans une circulaire du directeur de la Régie générale, en 1779, nous voyons qu'il est recommandé aux commis de se méfier des jeux réassortis et des cartes recoupées qui sont vendues dans une fausse enveloppe portant le nom et l'enseigne du sieur Martin, maître cartier à Lille, et revêtues d'une bande de contrôle également contrefaite.

Le même document désigne un autre genre de fraude fort ingénieux :

« ... Il est encore une autre manœuvre qui n'est pas moins nuisible au produit de ce droit qu'on est déjà venu à bout de découvrir, c'est celle-ci : on s'est ingéré de repatronner ou repeindre des basses cartes, telles que des deux, des quatre, des trois et des cinq, pour en faire des huit, des neuf et des dix, et, par ce moyen, on est parvenu à en composer des jeux de piquet, de brelan et autres en les mêlant à des cartes réassorties.

» Si toute espèce de fraude doit blesser la délicatesse des citoyens honnêtes, ajoute la circulaire, celle qui se commet au préjudice du droit sur les cartes est surtout dans le cas de leur répugner, puisque ce droit, loin d'être onéreux, ne porte au contraire que sur un objet de pur amusement et qu'on n'y est jamais que volontairement assujetti.

» Il est à remarquer, d'ailleurs, que le commerce illicite par lequel les domestiques et autres gens de mauvaise foi cherchent à en faire tourner une partie à leur profit ne nuit pas seulement aux intérêts du roi, mais qu'il fait encore un tort notable au commerce des maîtres cartiers du royaume en ce que la revente des cartes vieilles ou de fabriques étrangères diminue nécessairement la consommation des neuves de fabrique nationale. »

II. — Répression exercée contre les fraudeurs.

Les commis du fermier avaient recours à la délation pour connaître ceux qui se livraient à la contrefaçon des cartes. Nous avons, en effet, trouvé plusieurs saisies dans lesquelles ces fonctionnaires font appréhender au corps en leur présence les porteurs de fausses cartes :

Information sur la requête de Jean Souillard, contre Vincent Pezant, maître cartier de Paris (juillet 1745).

« ... Disant que le 5 du présent mois et an, les commis du suppliant se sont transportés chez le nommé Vincent Pezant, maître cartier en cette ville, rue Saint-André-des-Arts, accompagnés de M. Regnaudet, commissaire, et, se doutant que le sieur Pezant et sa femme avaient dans leurs poches des

jeux de cartes marquez d'un faux cachet, ils les sommèrent de se fouiller; ce qui ayant été par eux fait, ladite femme Pezant tira de ses poches huit sixains, quatorze jeux de cartes de différents assortiments enveloppez de la marque dudit Pezant et cachetez d'un cachet aprochant et imitant celuy du suppliant dont ils ont fait la saisie. »

Information sur la requête de Jean Souillard, adjudicataire de la ferme du droit rétably sur les cartes et de la marque des cuivres contre Claude Renault, maître cartier à Paris.

« Disant que par procès-verbal de ses commis du 18 mars présent mois et an (1747), il auroit été saisy sur le nommé Claude Renault, maître cartier à Paris, 192 feuilles de moulage, anciens portraits fraîchement collés, sur lesquelles les armes de la ville et les mots G. de Paris qui sont imprimés dans le



ENVELOPPE DE CARTES DE GUILLAUME GAUTIER

MAÎTRE CARTIER DE TROYES, A L'ENSEIGNE DE « LA TRUIE QUI JOUE AUX CARTES »

(EXTRAIT DE LA PUBLICATION DE M. LOUIS MORIN SUR LES CARTIERS DE TROYES)

vallet de trèfle ont été imités sur le moule du suppliant, ce qui est un faux pour le frustrer de son droit; et une autre feuille de pareil moulage peinte sur laquelle les armes de la ville et les mots G. de Paris paraissent avoir été déchirés. »

La grande excuse que présentaient les délinquants quand ils étaient saisis porteurs de fausses cartes était qu'ils s'étaient contentés de réassortir des jeux et de les remettre en état. Toutefois, les commis de la Régie admettaient peu ce genre d'excuse, et nous voyons que le sieur Chapoix, qui avait été pris dans cette circonstance, fut bel et bien enfermé au Fort l'Évêque :

« Saisie faite par Jean-Baptiste Jacquetot, Nicolas-François Taboureau, Barthélémi Louvier, Claude Bonnière... contrôleur et commis à l'exercice du droit sur les cartes à jouer, de six sixains de cartes de try enveloppées d'enseignes imprimées et contrefaites dont le nommé Chapoix s'est trouvé porteur : dont cinq à l'adresse du Grand Gustave et un à l'enseigne du Roi David, et vingt-quatre jeux enveloppés de papier timbré de l'adresse du Grand-Gustave et douze à celle du Marc d'Or, et sur l'interrogation qui lui a été faite a répondu qu'il vendait le sixain 12 sols, que c'était lui qui les avait réassortis et que

c'était le nommé Mauvé, demeurant rue des Boucheries, recoupeur de cartes, dont l'entrepôt était dans l'enclos de l'Abbaye Saint-Germain-des-Prés, qui lui avait fourni et vendu lesdites enveloppes 2 sols le sixain. »

Les maîtres cartiers qui recoupaient les jeux de cartes ne se contentaient pas seulement de raccommoder et de rafraîchir les marges, ils avaient même, avons-nous vu plus haut, la patience de repatronner une à une chaque carte. Ce devait être un métier bien pauvre et bien ingrat, mais cette considération n'était pas cependant suffisante pour attendrir le cœur des préposés de la Régie :



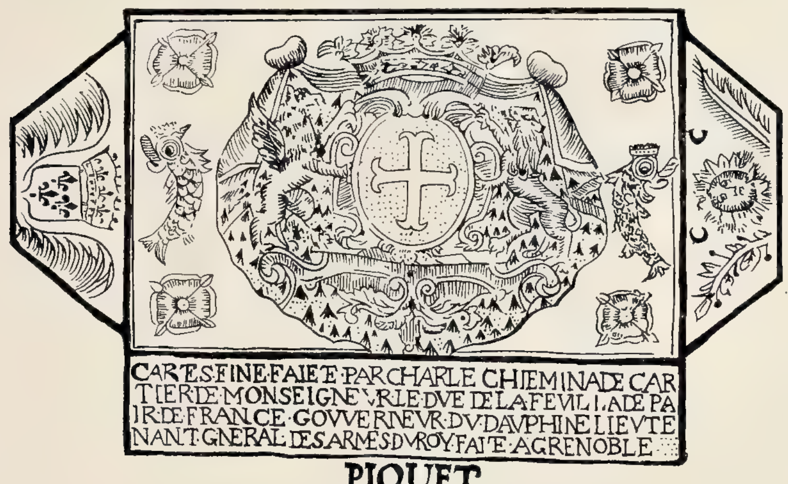
ENVELOPPE DE CARTES DE BONAVENTURE FAICTOT
MAÎTRE CARTIER DE TROYES, A L'ENSEIGNE « DU ROY DE CARREAU »
(EXTRAIT DE LA PUBLICATION DE M. LOUIS MORIN SUR LES CARTIERS DE TROYES)

« Vu le procès-verbal de saisie faite, le 10 novembre (1753), par les commis de la régie sur les cartes à jouer, sur la dame Veuve Richard, maîtresse cartière à Paris, d'un jeu de cartes enveloppé dans des marques imprimées à fausse adresse non revêtu du cachet ni de la bande de contrôle du régisseur du droit, de plusieurs marques tant en jeux que sixains, aussi imprimées à fausse adresse ; ensemble de sept jeux et environ six livres de cartes fraîchement recoupées et d'un pinceau propre à repatronner et encore tout humide de couleur..... Nous, Commissaire..., disons que le tout est et demeurera acquis et confisqué au Roi, faisons défenses à ladite Veuve Richard de plus à l'avenir travailler à recouper des cartes ; et pour l'avoir fait la condamne à l'amende de 1000 livres et aux dépens que nous avons liquidés à 30 sols... »

Les saisies qui étaient opérées pour les infractions aux édits relatifs aux droits sur les cartes étaient exécutées avec la dernière sévérité ; nous apprenons par exemple que, le 21 janvier 1754, le commis de Léonard Maratray saisit la charrette, les deux chevaux, le harnais et l'attelage de Nicolas Lochet, charretier, qui

avait été arrêté à la barrière Saint-Michel au moment où il cherchait à rentrer à Paris avec un chargement de fausses cartes. Dans le jugement intervenu peu après, nous voyons que le fraudeur a été condamné à 1000 livres d'amende et à la confiscation des chevaux, voiture, attelage et autres marchandises qu'il convoyait.

De même le capitaine d'un navire, *la Bonne-Espérance,* venant d'Ostende, est condamné à 1000 livres d'amende parce qu'au moment du déchargement des caisses sur le quai de Bordeaux, les employés de la Régie découvrirent un ballot contenant 576 jeux de cartes non pourvus de la bande de contrôle et portant la marque de F.-G. Vandenborre, cartier à Bruxelles.



ENVELOPPE DE CARTES DE CHARLE CHEMINADE
MAITRE CARTIER DE GRENOBLE, XVIIIe SIÈCLE
(EXTRAIT DE LA PUBLICATION DE M. MONTEIL SUR LES CARTIERS DE GRENOBLE)

Pour la même année 1754, nous trouvons dans les Archives de la Bastille, conservées à la Bibliothèque de l'Arsenal (Dossier 11861), la mention de la découverte d'une fabrique de fausses cartes dans le Palais même des Tuileries. L'histoire de cette aventure, vraiment extraordinaire, est racontée tout au long dans une lettre à M. de Chaban que nous reproduisons ici (1).

26 may 1754.

Monsieur,

J'ai l'honneur de vous rendre compte que j'ai reçu de Versailles, ce matin, sur les 8 heures, un ordre du Roy en datte du 22 du présent mois émané de Mgr le Comte d'Argenson pour, suivant l'avis qui avait été donné à M. Lebel que l'on fabriquoit des cartes à jouer de contrebande dans un souterrain formant un espèce de *buché* à côté des cuisines du Roy qui donne dans le fossé vis-à-vis le pont royal entre la porte du jardin des Thuilleries et celle des Ecuyers, accompagner M. Davoux, lieutenant-

(1) Nous devons la communication de ce curieux document à M. Paul d'Estrée, auquel nous adressons nos vifs remerciements.

général de la prévôté de l'hôtel dans l'exécution des ordres du Roy dont il était chargé. Je me suis transporté chez M. Lebel où était M. Davoux et le sieur Le Duc, inspecteur du jardin.

M. Le Bel m'a ordonné d'aller reconnaître le terrain et prendre les mesures pour la réussite de cette opération, et m'a dit que je trouverais un détachement de quinze invalides avec deux hommes qui avoient une échelle de vingt-quatre pieds de hauteur, qu'ils étoient placés le long des écuries du Roy, qu'à 10 heures 30 précises je ferais dresser l'échelle dans le fossé. Effectivement, à l'heure dite, j'ay descendu dans ce fossé avec six invalides, nous avons enfoncé la porte de cette espèce de *buché* où nous avons *trouvés* quatre particuliers qui étoient après à fabriquer des cartes, et une femme qui faisoit leur cuisine. Nous les avons arrêtés tous quatre, mais le chef de la bande qui avoit les clefs s'étoit sauvé au bruit par une seconde porte qui donne dans le château, cour des Princes, où il a été arrêté par des suisses que nous avions eu la précaution d'y placer. L'*attellier* étoit considérable, il ne manquoit rien propre pour ces sortes d'ouvrages. Le premier que l'on a interrogé qui étoit ce chef d'atellier nous a dit qu'il travailloit dans cet endroit sous les ordres du nommé Dumont, concierge de M. le Marquis de Livry, et du nommé Valantras, aussy valet de chambre de M. le Marquis de Livry, qui étoient ceux qui en faisoient les frais. Nous sommes montés dans la chambre dudit Dumont, concierge, où nous avons fait perquisition, et où nous avons trouvés environ cent cinquante sixains de cartes fabriquées dans ce souterrain. Nous les avons saisies et portées à l'attellier. Nous avons arrêté ce concierge que nous y avons conduit aussy et où le sieur Davoux, lieutenant général, les a interrogés tous les sept. Après quoy un inspecteur de la régie des cartes et plusieurs commis sont venus qui ont *dressés* procès-verbal de touttes les cartes qui étoient dans cet *atellier*, des planches, modèles, poinçons et autres ustensils servant à cette fabrique qu'ils ont mis dans plusieurs caisses, où ils ont apposés leurs scellés et les ont fait conduire à leur bureau. M. Davoux m'a remis ces sept particuliers à l'effet de les conduire au fort l'Évêque où ils ont dit se nommer Pierre Force, compagnon cartier (c'est luy qui étoit le chef d'atellier), Pierre Moreau, soldat invalide, Louis Baranguе, dit Prévost, soldat invalide, Henry Ferrant, garçon cartier, Jacques Grégoire, garçon cartier, Pierre Dumont, concierge aux Thuilleries, et Catherine-Françoise Fascé, domestique. Lesquels j'ay écroué de l'ordre du Roy.

ROUSSEL.

J'ay appris que le roy avoit été informé de ce que l'on faisoit des cartes de contrebande, dans son palais des Thuilleries et que Sa Majesté avoit paru en être très fachée.

J'ai l'honneur d'envoyer au magistral les modèles des cartes que ces gens fabriquoient, avec un sixain de celles qui étoient coupées et marquées au poinçon.

III. — Découverte d'une fabrique de fausse cartes près de Melun.

Mais la punition la plus sévère dont nous trouvions mention est celle qui fut infligée à Firmin Saint-Paul, ancien maître cartier de Paris : il avait établi une fabrique clandestine à Tilly, près de Melun, et fut pour ce fait mis au carcan, conduit à la chaîne pour y être attaché comme galérien pendant cinq ans : il devait, au préalable, être marqué au fer rouge devant la porte du grand Châtelet de Paris et condamné au bannissement pendant une période de neuf ans :

« Le sieur Christophe Millot, âgé de quarante-trois ans, commis à l'exercice du droit sur les cartes à jouer, demeurant rue de la Verrerie, paroisse Saint-Jean-en-Grève..., lequel après serment..., dépose qu'il a été instruit de la détention d'un particulier sous le nom de François Cassier, aux prisons de Melun, lequel avait été trouvé saisi de cartes qu'il offrait à vendre, lui déposant se serait alors transporté avec le sieur Louvier, contrôleur du droit rétabli sur les cartes, esdites prisons de Melun où ils ont reconnu que ledit Cassier était le sieur Firmin Saint-Paul, maître cartier à Paris; qu'ils ont dressé procès-verbal de la reconnaissance dudit Saint-Paul, qu'ils ont fait perquisition dans les différens villages aux environs de Melun où ils présumaient que ledit Firmin Saint-Paul avait établi une fausse

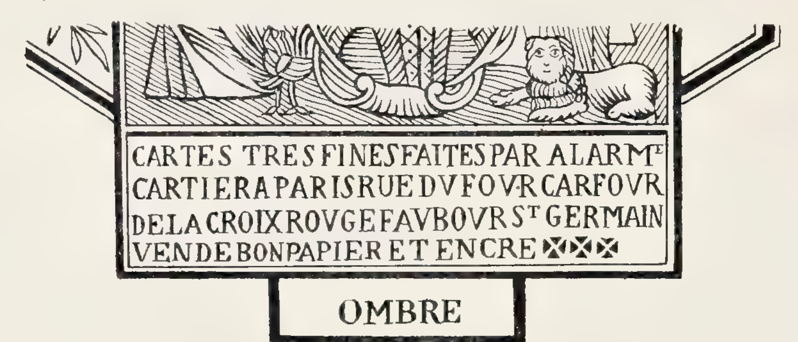


VUE DU PALAIS DES TUILERIES ET DU PONT ROYAL

(C'EST DANS UN SOUTERRAIN DONNANT ACCÈS DANS LES FOSSÉS QU'ÉTAIT INSTALLÉE LA FABRIQUE DE FAUSSES CARTES DU SIEUR DUMONT)

(D'APRÈS UNE ESTAMPE D'ISRAEL SYLVESTRE. — BIBLIOTHÈQUE NATIONALE. — ESTAMPES)

fabrique de cartes ; qu'ayant appris que cette fabrique se trouvait au hameau de Tilly, paroisse de Saint-Fargeau, ils ont obtenu la permission de faire conduire sous main-forte de la maréchaussée ledit Saint-Paul au village de Tilly, et qu'étant entrés dans une maison dudit village avec ledit Saint-Paul, après midi le 29 décembre dernier (1772), ils y ont trouvé Pierre-Firmin Saint-Paul, fils du prisonnier, lequel est âgé d'environ treize ans, qu'ils ont fait perquisition en présence desdits Firmin père et fils dans ladite maison où ils ont trouvé tous les outils, tables et ustensiles nécessaires pour une fabrique de cartes, le tout détaillé en leur procès-verbal ci-dessous datté et notamment cinq moules de bois gravés, savoir : un propre à imprimer des figures à têtes, de cartes ; le second, pour les valets rouges imitant ceux du régisseur et portant les noms et enseigne du sieur Mandrou, maître cartier à Paris ; le troisième, pour imprimer les enveloppes de sixains ; le quatrième, pour imprimer les enveloppes de jeux au nom et enseigne dudit Mandrou, et le cinquième, propre à imprimer la dentelure que le régisseur imprime sur les bandes de contrôle, lequel cinquième moule contient la dentelure du sixain et de chacun des six jeux.



FRAGMENT D'ENVELOPPE DE JEU DE ALAR
MAITRE CARTIER DE PARIS
(BIBLIOTHÈQUE DE L'ARSENAL. — FONDS DE LA BASTILLE)

» Puis ils ont trouvé 144 bandes toutes faites pour les jeux et 24 pour les sixains, imprimées et contrefaites, timbrées chacune d'un écusson aux armes de France imitant celui dont le régisseur se sert ; qu'ils ont encore trouvé dans le fond, derrière des briques, 4 emporte-pièces appelés jeu de fers servant à marquer différents points de cartes, un coin de fer trempé et gravé par un bout, ladite gravure représentant l'écusson de France et imitant celle du régisseur ; 42 feuilles de têtes ordinaires et 22 de valets rouges imprimées sur lesdits moules et sur du papier pot libre, c'est-à-dire non filigrané par le régisseur ; 132 cartons doubles de papier pot libre destinés pour les points et non peints, et de plusieurs autres effets... »

Dans un jugement rendu en janvier 1777, à l'effet d'autoriser la destruction des pièces saisies chez Firmin Saint-Paul, nous apprenons quelle fut la sanction des poursuites dirigées contre lui du fait de l'installation d'une fausse fabrique :

Le Procureur général de la Commission, demandeur et accusateur :

Firmin Saint-Paul, ancien maître cartier à Paris, défendeur et accusé :

Nous, commissaire du Conseil en cette partie, investi du pouvoir à Nous donné par l'arrêt du Conseil d'Etat du Roy et lettres patentes données sur iceluy le 28 mai 1773..... Ledit Firmin Saint-Paul duement atteint et convaincu d'avoir été trouvé saisi de trois paquets de cartons propres à faire



JEU DE CARTES DE LA DOT OU JEU DE LA MARIÉE. [illegible]

[illegible] de Tilly, paroisse de Saint-[illegible] ledit Saint-[illegible] avec ledit Saint Paul, après [illegible] Saint Paul [illegible] présence desdits Firmin père et [illegible] nécessaires pour une fabrique de [illegible] cinq moules de bois gravés, [illegible] de cartes [illegible] pour les valets [illegible] Mandrou, maître cartier à Paris [illegible] maître cartier à Paris [illegible] du sixain et de chacun [illegible]

CARTES TRES FINES FAITES PAR A LA RUE [illegible] DE LA CROIX ROUGE FAUBOURG ST GERMAIN VEND BON PAPIER ET ENCRE

OMBRE

[illegible]

[illegible] 144 [illegible] faites pour les jeux et 24 pour les sixains, imprimées et [illegible] de France [illegible] emporte-pièces [illegible] gravé [illegible] feuilles de têtes ordinaires [illegible] papier [illegible] c'est-à-dire non timbré [illegible] pour les points et [illegible]

[illegible] rendu en janvier 1777, à l'effet d'autoriser la destruc-[illegible] pièces saisies chez Firmin Saint Paul, nous apprenons quelle fut la [illegible] des poursuites dirigées contre lui du fait de l'installation d'une fausse [illegible]

Le [illegible] Commission, demandeur et accusateur.

[illegible] maître cartier à Paris, défendeur [illegible]

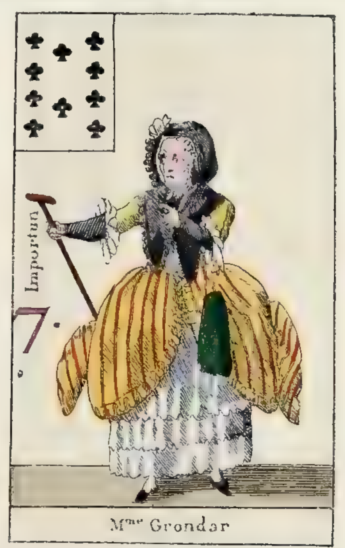
Nous, [illegible] par l'arrêt du Conseil d'État du [illegible] le 28 mai 1775 [illegible] Le dit Firmin Saint Paul [illegible] trois paquets de cartons propres à faire

















JEU DE CARTES DE LA DOT OU JEU DE LA MARIÉE (1820-1830)

(COLLECTION MARTEAU)

des cartes et qui ont été reconnus de filigranes faux et imitant ceux du régisseur du droit sur les cartes, qu'il est suspect d'avoir fabriqués lui-même avec de faux moules ainsi qu'il est mentionné au procès-verbal..... Pour réparation et attendu les jugements déjà intervenus contre ledit Firmin Saint-Paul, les 5 avril et 23 décembre 1773, par l'un desquels ledit Saint-Paul a été condamné au carcan, conduit à la chaîne pour y être attaché à servir le roy comme forçat sur les galères pendant le temps et espace de cinq ans, préalablement flétri par l'Exécuteur de la Haute Justice d'un fer chaud en forme de lettres G et L, sur l'épaule droite, au-devant de la porte de la prison du Grand-Châtelet; banni pour neuf ans de la ville, prévôté et vicomté de Paris, condamné en outre à trois livres d'amende envers le Roy, à lui enjoint de garder son ban sous les peines portées par les déclarations du Roy; défense à luy faites de se retirer en aucun cas à Paris ni à la suite de la Cour, même après le temps de sa condamnation expiré..... Ordonnons que les cartons mentionnés au procès-verbal seront déchirés en présence du greffier de la Chambre qui en dressera procès-verbal et que le présent jugement sera imprimé, lu, publié et affiché dans les lieux et carrefours accoutumés de la ville et fauxbourgs de Paris et partout où besoin sera.

Jugé le 23 janvier 1777.

Signé : Lenoir, Pelletier, Roger de Lapresle, Bellanger, Devillier, Groizier de Bonlieu, Boscheron et trois noms illisibles.

IV. — **Histoire d'un fraudeur incorrigible.**

Cette même année 1777, Firmin Saint-Paul ayant rompu son ban était rentré clandestinement à Paris et se livrait de nouveau à la fraude. Arrêté une seconde fois et emprisonné, il chercha à intéresser à son sort les personnes les plus haut placées. L'une d'elles, M. d'Ervillé de Saint-Germain, ayant insisté pour obtenir la mise en liberté de son protégé, s'attira la réponse suivante :

A l'Ecole militaire, le 27 août 1777.

Monsieur le Comte,

Nous ne pouvons mieux vous mettre à portée de juger combien le sieur Firmin Saint-Paul, prisonnier au Petit-Châtelet, est peu digne de recouvrer sa liberté qu'en vous mettant sous les yeux le compte que les régisseurs du droit sur les cartes nous ont rendu de la cause de la détention de cet ancien maître cartier.

Deux fois repris de justice, fraudeur aussi incorrigible que dangereux, l'Ecole militaire a, Monsieur le Comte, le plus grand intérêt à retenir le sieur Firmin Saint-Paul en captivité. C'est peut-être l'unique moyen de prévenir de sa part de nouveaux excès qui le conduiraient à sa perte en portant au dernier degré le déshonneur dont il a déjà couvert sa malheureuse famille. Nous pensons donc que vous jugerez convenable de n'avoir aucun égard à ses sollicitations..... Signé : Jolly-Buboy.

(Archives du Ministère de la Guerre. — Fonds de l'Ecole militaire.)

Le mémoire dont il est question dans cette lettre n'était pas en effet tout en faveur de Firmin Saint-Paul, bien au contraire ; mais il convient de tenir compte des exagérations voulues des commis et régisseurs des droits qui voyaient des fraudeurs partout.

En 1771, Saint-Paul, étant alors juré de sa communauté, fit banqueroute, emporta les fonds de la capitation et resta redevable envers la Régie d'une somme de 3087 livres pour droits résultant de sa fabrication.

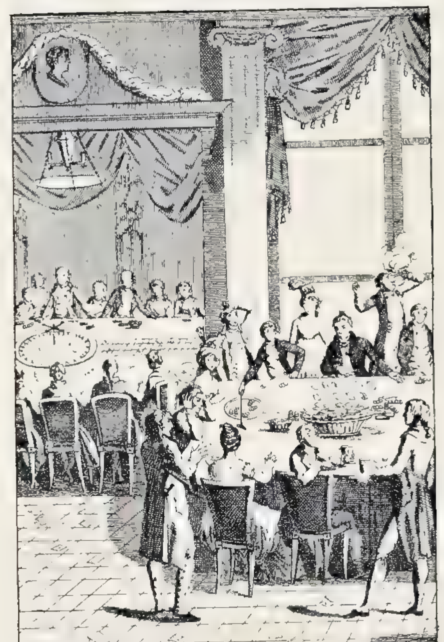
La Régie le fit condamner au paiement de cette somme et le même jour il fut aussi condamné en 3000 livres d'amende et déclaré déchu de sa maîtrise pour contravention et contrefaçon de papiers filigranés.

Cet homme étant en fuite et ayant détourné ses effets, il n'a pas été possible de le contraindre au paiement de ces sommes.

En 1773, il fut arrêté à Melun colportant des fausses cartes ; on découvrit qu'il avait établi à Tilly une manufacture en contravention et qu'il y avait des fausses marques et des faux coins.

Il fut poursuivi criminellement et condamné au carcan.

Après qu'il eut subi cette peine, les régisseurs le firent constituer prisonnier faute du paiement des précédentes condamnations.



UNE SALLE DE JEU A LA FIN DU XVIIIe SIÈCLE
D'APRÈS LE FRONTISPICE DE LA NOUVELLE ACADÉMIE DES JEUX

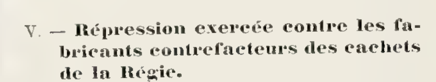
Il s'évada en 1775, se réfugia au Temple et y continua la fraude jusqu'au mois d'octobre 1776 qu'il fut de nouveau arrêté dans les rues de Paris portant chez un cartier des cartons fabriqués avec de faux papiers.

Son procès lui fut fait à nouveau et il fut condamné au bannissement pour neuf ans.

Mais les régisseurs le firent réintégrer dans les prisons toujours pour le paiement des anciennes condamnations ; il est détenu depuis ce temps.

Les régisseurs conviennent que cet homme étant absolument insolvable ils n'ont rien à attendre de sa détention pour le recouvrement de ce qu'il doit à la Régie. Ils avouent même que cette détention leur est à charge par le paiement qu'ils sont obligés de faire des frais de sa subsistance.

Mais ils croient très intéressant de ne pas rendre à un fraudeur endurci sa liberté dont il ne pourrait qu'abuser; ils observent qu'il serait même très dangereux que ce mauvais sujet qui n'a *aucune* autre talent ni profession que celle de cartier, ne se portât à des excès encore plus graves.



V. — Répression exercée contre les fabricants contrefacteurs des cachets de la Régie.

Les contrefacteurs des cachets de la Régie étaient punis avec la dernière rigueur; outre l'amende, ils encouraient bien souvent des condamnations à la déportation sur les galères du roi.

Dans une sentence de police rendue le 27 janvier 1746, nous voyons cette peine appliquée à un nommé Lacour, convaincu d'avoir volé le cachet de la Régie afin de pouvoir s'en servir pour la vente en fraude des cartes réassorties et recoupées (Bibliothèque administrative du Commerce. — Archives Nationales, AD XI^{F}) :

27 janvier 1746. — Sentence de police qui déclare les nommés Lacour et sa femme duement convaincus et atteints du vol fait dans le bureau de M. Jean Souillard, fermier du droit sur les cartes, d'un cachet et de bâtons de cire servant à cacheter les sixains et jeux de cartes et de deux moulles de bois servant à imprimer les enveloppes de jeux et de sixains. Pour réparation, condamne ledit Lacour à servir le roy comme forçat dans ses galères pendant le temps et espace de trois années préalablement flétri des lettres G A L, sur l'épaule droite. Condamne en outre la femme Lacour à être battue et fustigée

nue de verges par l'Exécuteur de la Haute Justice dans les lieux et carrefours accoutumés et en l'un d'iceux flétrie d'un fer chaud en forme de la lettre V sur l'épaule droite. Ce fait bannie pour trois ans de la ville, prévôté et vicomté de Paris... Les condamne en outre en l'amende de 10 livres de dommages et intérêts envers ledit Souillard.

VI. — De la répartition des amendes et des prises.

Pour stimuler le zèle de ses employés, la Régie n'avait pas manqué de les intéresser dans les prises et même elle leur avait laissé la plus grosse part du butin. En effet, dans les papiers de l'Ecole royale militaire conservés aux Archives Nationales (M, 153), nous avons pu retrouver une base de répartition des amendes et saisies qui nous montre que l'administration ne s'était réservé qu'une part fort modeste.

« Distribution du produit des amendes et confiscations qui seront faites à partir du 1er janvier 1757 :

Procès-verbaux rendus dans la ville de Paris :

A la Régie, 1/12;

Sur le surplus :

Au Directeur et receveur général de Paris, 1/3;
Au Directeur des affaires contentieuses, 1/4;
Aux commis, 5/12.

Procès-verbaux dans la généralité de Paris :

A la Régie, 1/12.

Sur le surplus :

Au Directeur et receveur général de Paris, 1/6;
Au Directeur des affaires contentieuses, 1/6;
Au Directeur ou receveur particulier dans la ville où le procès aura été rendu, 1/6;
Aux commis de la Régie, 1/2.

Dans les villes où il n'y a pas de fabrication :

A la Régie, 1/12.

Sur le surplus :

Au Directeur ou receveur général de Paris, 1/6;
Au Directeur des affaires contentieuses, 1/6;
Au Directeur des fermes ou Aides du lieu qui sera chargé de faire mettre l'amende à exécution, 1/6.
Aux commis, 1/2.

Dans les autres généralités de France :

Au Chef-lieu :

A la Régie, 1/12.

Sur le surplus :

Au Directeur général, 1/3;
Aux commis, 2/3.

Dans une ville non chef-lieu :

A la Régie, 1/12.

Sur le surplus :

Au Directeur général du chef-lieu, 1/6;
Au Receveur particulier du lieu du procès, 1/6;
Aux commis, 2/3.

VII. — Mesures prises contre les fraudeurs au dix-neuvième siècle.

Aussitôt après la Révolution, lorsqu'on eut rétabli le droit sur les cartes à jouer, on se préoccupa de poursuivre énergiquement les contrefacteurs, et l'administration de la Régie des Droits réunis ne manqua pas une occasion de stimuler le zèle de ses employés et de leur inculquer le sentiment des devoirs de leur charge.

Dans une circulaire du 23 fructidor an XII (10 septembre 1804), la Direction de la Régie mentionne tout d'abord que le droit sur les cartes était à cette époque d'un produit très faible, alors qu'il était un objet important de revenu sous l'ancien régime. Elle annonce ensuite que le gouvernement s'est préoccupé des moyens de rappeler les fabricants à des obligations moins faciles à éluder que celles auxquelles ils sont assujettis; puis elle ajoute : « Il faut au moins donner aux règlements actuels toute la latitude d'exécution dont ils sont susceptibles et en rendre l'application la plus avantageuse possible au Trésor public, puisqu'il est vrai que, quelque sages et quelque éclairés que puissent être les principes d'administration d'un droit quelconque, ses succès dépendent toujours du zèle et de l'intelligence des préposés à qui l'exercice en est confié. »



LE JEU DU TRY

D'APRÈS UNE GRAVURE SUR CUIVRE DU XVIIe SIÈCLE

Ce préambule est suivi d'une longue notice indiquant les fonctions et attributions des contrôleurs et préposés, ainsi que les moyens sûrs de réprimer la fraude.

Les circonstances donnant lieu à verbalisation sont classées dans six espèces de contraventions :

Les refus de visite;

Les refus de visite avec voies de fait et rébellion;

Les introductions en France de cartes fabriquées à l'étranger;

La réintroduction des cartes fabriquées en France, mais exportées pour l'étranger ou les colonies étrangères;

Les fausses fabrications;

La vente en jeu de vieilles cartes réassorties ou recoupées.

Ces deux dernières contraventions appelant la plus vigilante attention, et



PLANCHE DE FAUSSE FABRICATION EXÉCUTÉE EN SAVOIE, COMMENCEMENT DU XIXe SIÈCLE

(SIGNES CARACTÉRISTIQUES : ABSENCE DE FILIGRANES IMPRIMÉS SUR LE ROI DE CARREAU, LA DAME DE PIQUE ET LE VALET DE TRÈFLE. CE DERNIER, EN OUTRE, NE PORTE PAS LE BLUTEAU DU MAITRE CARTIER)

(COLLECTION A. PERRIN)

c'est sur elles surtout que la Direction cherche à prémunir ses commis. Par cartes de fausse fabrication, la Régie entend parler « des cartes fabriquées dans les ateliers clandestins et imprimées avec des moules non déclarés ».

Le 4 prairial an XIII, Napoléon Ier, sur le rapport du Ministre des Finances, rendit un décret concernant les contraventions aux lois sur les cartes à jouer. Indépendamment de la confiscation des objets de fraude ou servant à la fraude, les contrevenants étaient condamnés à 1000 francs d'amende, sans préjudice « des poursuites extraordinaires et de la punition comme pour crime de faux encourue par la contrefaçon des filigranes, timbres et moules et l'émission des objets frappés de faux ».

Un peu plus tard, en 1816, on aggrava encore la pénalité contre ceux qui seraient reconnus coupables d'avoir fabriqué des cartes de contrebande ou qui se seraient mêlés de vendre ou de colporter ces cartes. L'article 166 de la loi du 28 avril 1816 les condamne d'abord à la confiscation des marchandises et ensuite à une amende de 1000 à 3000 francs, le tout sans préjudice d'un emprisonnement d'un mois. Cette même loi obligeait tous les hôteliers, débitants de boissons et chefs d'établissements publics quelconques de surveiller ce qui se passait chez eux pour empêcher que l'on ne se servît de cartes prohibées; ces tenanciers étaient passibles des mêmes peines que les contrefacteurs, même lorsque les cartes avaient été apportées par les joueurs.

CINQUIÈME PARTIE

LES JEUX DE CARTES ET LES GRAVURES SUR BOIS

I. — **Origine de la gravure sur bois.**

Nous avons vu quelle difficulté il y avait à préciser le moment où les cartes à jouer furent inventées ou introduites en France. Toujours est-il que, dans la plus grande partie du quatorzième siècle, elles constituaient un objet de grand luxe et étaient fabriquées à la main par les mêmes peintres enlumineurs qui se consacraient à l'illustration des manuscrits. Ces artistes, conscients de leur talent, savaient se faire payer fort cher; un beau jeu valait à cette époque une somme considérable, et ce n'était guère que dans les palais ou chez les grands seigneurs qu'on en pouvait rencontrer.

En 1382, cependant, les cartes devaient déjà être fort répandues parmi le peuple et les soldats de Flandre pour que les magistrats de Lille prissent la peine de les interdire formellement. Il fallait donc que déjà on eût trouvé le moyen de produire des jeux à bon marché, car il n'était pas à la portée de toutes les bourses de payer des jeux au prix de deux moutons d'or. Nous ne savons cependant si nous devons déduire de là que la gravure sur bois était déjà appliquée à l'impression des jeux de cartes, ou que le peuple, pour s'offrir les mêmes distractions que les seigneurs, employait des images dont les contours seuls étaient dessinés à la main et les vides remplis par des couleurs appliquées grossièrement au pinceau par les femmes désignées sous le nom de *kartenmahlerin*.



[illegible] cherche à prémunir ses commis. Par [illegible] entend parler « des cartes fabriquées [illegible] imprimées avec des moules non déclarés ».

[illegible] Napoléon Ier, sur le rapport du Ministre des Finances, [illegible] les contraventions aux lois sur les cartes à jouer [illegible] des objets de fraude ou servant à la fraude, [illegible] à 1000 francs d'amende, sans préjudice [illegible] ordinaires et de la punition comme pour crime de faux [illegible] des filigranes, timbres et moules et l'émission des [illegible]

[illegible] en 1816, on aggrava encore la pénalité contre ceux qui [illegible] coupables d'avoir fabriqué des cartes de contrebande ou qui se [illegible] de vendre ou de colporter ces cartes. L'article 166 de la loi du [illegible] la confiscation des marchandises et ensuite [illegible] de 1000 à 3000 francs, le tout sans préjudice d'un emprisonnement [illegible] La même loi obligeait tous les hôteliers, débitants de boissons et [illegible] établissements publics quelconques de surveiller ce qui se passait chez eux [illegible] que l'on ne se servît de cartes prohibées ; ces tenanciers étaient [illegible] mêmes peines que les contrefacteurs, même lorsque les cartes [illegible] par les joueurs.

CINQUIÈME PARTIE

LES JEUX DE CARTES ET LES GRAVURES SUR BOIS

Origine de la gravure sur bois.

[illegible] quelle difficulté il y avait à préciser le moment où les cartes [illegible] inventées ou introduites en France. Toujours est-il que, dans la [illegible] du quatorzième siècle, elles constituaient un objet de grand [illegible] enluminées à la main par les mêmes peintres enlumineurs qui se [illegible] à l'illustration des manuscrits. Ces artistes, conscients de leur [illegible] se faire payer fort cher ; un beau jeu valait à cette époque une [illegible] et ce n'était guère que dans les palais ou chez les grands seigneurs [illegible] en pouvait rencontrer.

[illegible] les cartes devaient déjà être fort répandues parmi le [illegible] pour que les magistrats de Lille prissent la peine [illegible] Il fallait donc que déjà on eût trouvé le moyen de produire des [illegible] à bon marché, car il n'était pas à la portée de toutes les [illegible]

[illegible] de là que la gravure sur bois était déjà appliquée [illegible] de cartes, et que le peuple, pour s'offrir les mêmes dis[illegible] employait des images dont les couleurs [illegible] à la main [illegible] rendus par des couleurs appliquées grossièrement [illegible]

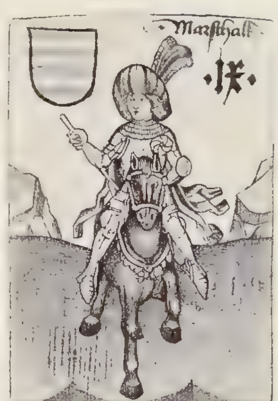
























JEU DE CARTES IMPÉRIALES DU XVe SIÈCLE

donnant la représentation des principaux dignitaires et officiers de la Cour

(COLLECTION D'AMBRAS, A VIENNE)

Nous croyons cette dernière opinion plus vraisemblable, et pendant un certain temps cette façon de procéder fut en usage à Ulm et à Nuremberg, véritables patries des cartes populaires en Allemagne.

Dès le début du quinzième siècle (1), les Allemands donnaient à leurs cartiers le titre de *kartenmacher*, qui, à notre avis, spécifiait plus justement la profession de fabricant de cartes, de même que le nom de *kartenmahlerin* désignait plus généralement les ouvrières chargées de la peinture des cartes soit à l'aide du pinceau, soit à l'aide du patron.

Malheureusement, pour le quatorzième siècle, il est fort difficile d'avoir des renseignements sur les artisans des métiers et sur le genre de travail auquel ils se livraient; mais il est cependant à peu près certain que, dans la dernière partie de ce siècle, les Allemands désignaient déjà sous les noms de *kartenmacher* et de *kartenmahler*, les industriels qui se livraient à la fabrication des cartes, et qu'ils leur conservèrent ces titres lorsqu'ils eurent trouvé la gravure sur bois. Pour eux, en effet, le *kartenmacher* était aussi bien le dessinateur que l'imprimeur ou le graveur de la forme. Pour être graveur, dans les débuts de cet art, il fallait avant tout être dessinateur, puisque la gravure en taille de bois, la première connue, consistait, après avoir choisi une planche de bois, à tracer sur sa surface, à l'aide d'une plume, le dessin que l'on désirait obtenir. C'était après avoir exécuté cette première opération qu'on creusait à l'aide d'une pointe toutes les parties qui devaient rester blanches, de façon à ne laisser en relief que les arêtes donnant les contours. Les premiers graveurs ne donnèrent aucune ombre à leurs figures ou, quand ils le faisaient, ces ombres étaient aussi fortes que les contours.



LE JEU DE LA RITHOMACHIA
OU ENSEIGNEMENT DES MATHÉMATIQUES PAR LES JETONS
D'APRÈS UNE GRAVURE SUR BOIS DE 1543

Il faudrait plusieurs volumes pour discuter les diverses opinions émises à propos de l'origine de la gravure sur bois. Longtemps on a considéré le saint Christophe de la Bibliothèque Nationale, qui est daté de 1423, comme le plus ancien monument de cet art; mais le baron de Reiffenberg a combattu cette date avec succès en présentant une estampe datée de 1418, qui est conservée au Musée royal de Bruxelles.

En raison du degré de complication du dessin de cette dernière œuvre, nous devons croire que, malgré la différence des dates mises en avant par ces deux remarquables érudits, les maîtres qui composèrent ces œuvres s'étaient déjà depuis longtemps exercés dans cet art nouveau. Les cartes à jouer, d'une

(1) La première mention d'un *kartenmacher* fut découverte dans les registres de la ville d'Ulm pour l'année 1402. En 1418, ce nom existe également dans les registres d'Augsbourg.

composition beaucoup plus sobre, se prêtaient bien mieux à un travail d'essai de gravure, et nous sommes absolument convaincus que c'est à un ingénieux *kartenmacher* que nous sommes redevables de l'application des patrons à l'enluminure des cartes et des images populaires, application qui donna lieu à l'adoption des procédés xylographiques pour l'impression des contours.

En effet, les dessins destinés à guider les peintres et à donner la physionomie du personnage représenté, étant tracés très légèrement, puisqu'ils étaient faits à la plume dans le genre des miniatures, disparaissaient presque complè-





SPÉCIMEN DE GRAVURE SUR BOIS LYONNAISE DE LA SECONDE MOITIÉ DU XVe SIÈCLE
D'APRÈS UN MOULE DE CARTES DE LA COLLECTION DE M. VITAL BERTHIN
(EXTRAIT DE L'OUVRAGE DE M. MERLIN)

tement sous les bavures du patron, et alors les images étaient presque informes et leurs contours étaient mal définis. C'est certainement devant ces inconvénients très graves qu'on eut recours à la gravure, dont le trait, primitivement très gros, restait forcément transparent sous le coloris.

On ne doit pas s'étonner de l'absence, au début du quinzième siècle, de mentions relatives aux tailleurs de moules ou aux faiseurs de formes, car les artisans conservaient pendant longtemps le titre sous lequel ils avaient été primitivement connus, et, de plus, ils n'étaient pas toujours désignés sous le titre de l'art qu'ils exerçaient, mais bien sous un nom rappelant la marchandise faisant l'objet de leur commerce. C'est ainsi que les cartiers français, pendant la première partie du quinzième siècle, sont confondus avec les peintres enlumineurs, de la corporation desquels ils faisaient partie. A Paris même, les cartiers conservèrent la dénomination d'imagiers et peintres enlumineurs jusqu'au milieu du seizième siècle.



CARTES AU PORTRAIT DE THIERS, XVIIIe SIÈCLE

(EXTRAIT DE L'OUVRAGE DE LADY SCHREIBER)

Ce n'est que lorsque ces artisans furent assez nombreux pour se passer de la tutelle de leurs voisins qu'ils prirent le titre de cartiers, qui, au quinzième siècle, s'applique plus spécialement aux maîtres tenant ouvroir ou vendant des cartes, tandis que leurs ouvriers furent désignés sous le titre de l'industrie qu'ils exerçaient : on distingue alors les tailleurs de moules, les faiseurs de cartes et les peintres de cartes.

M. l'abbé Legros ayant trouvé dans un « terrier » des prêtres de Saint-Pierre de Queyroix, à Limoges, datant de 1381, le nom d'un certain Barthélemy de Pistorie qui était qualifié *imprimeur,* a pensé qu'il était un des premiers cartiers français. Cette opinion n'est pas invraisemblable, mais il ne faudrait voir en Barthélemy de Pistorie ni un graveur sur bois, ni même un imprimeur de formes xylographiques. En effet, nous croyons plutôt que ce titre vient de l'emploi des patrons pour l'enluminure de ses images. Les patrons, au quinzième et même au seizième siècle, dans certaines parties de la France, étaient plus connus sous le nom d'*imprimures,* surtout chez les imagiers.

Si la France, en ce qui concerne la gravure sur bois, n'a pas, au point de vue de l'ancienneté, de titre à faire valoir, il ne s'ensuit pas que, cet art une fois découvert, notre école soit restée longtemps inactive ; au contraire, elle dépassa de beaucoup ses devancières, surtout en ce qui concerne la gravure des cartes. On pourra s'en faire une idée par les reproductions que nous en avons données.

C'est en 1444, à Lyon, que l'on rencontre pour la première fois la dénomination d'un graveur de cartes. James Du Boys, « tailleur de molles de cartes », habitait dans cette ville, « près le Palais ». Ses collègues furent nombreux, et, pour faire connaissance avec eux, nous renvoyons le lecteur à la liste des maîtres cartiers que nous avons dressée.

Un article des statuts des maîtres « Naypiers » de Toulouse, datés de 1465, nous apprend que cet art était déjà populaire à cette époque, puisque, pour parvenir à la maîtrise, tout compagnon devait graver un moule de cartes et faire les patrons nécessaires à l'enluminure d'un jeu.

II. — **Quelques anciens bois et spécimens de cartes gravées du quinzième siècle.**

Le premier exemplaire de jeu gravé sur bois est, à notre connaissance, le jeu du Saint-Empire conservé dans la collection Ambrassienne de Vienne que nous avons reproduit. On remarquera que la taille de bois, quoique fort nette, est des plus sommaires et très accentuée. Le coloris de ces cartes a été fait à la main et c'est le pinceau qui a donné tout le modelé aux vêtements, sauf cependant dans les grands plis des manches dont le fond est formé par la gravure. Nous attribuons ce jeu au premier quart du quinzième siècle.

Les plus anciens bois gravés que nous ayons rencontrés sont ceux qui étaient conservés dans le cabinet de M. Vital-Berthin, et quelques-unes des cartes portent le nom de « Jacques ». Ce maître était Lyonnais et exerçait sa profession entre les années 1472 et 1475. Les figures représentées sont bien celles de l'époque, et nous ne pouvons avoir aucun doute sur l'attribution de cette date.

Signalons encore, comme spécimens de la gravure française au quinzième siècle, la belle planche de M. Wiener et celle de la Bibliothèque de Dijon, qui

ont fait l'objet d'une description spéciale à l'article consacré aux cartes numérales françaises.

Les anciens bois sur lesquels les cartiers tiraient les figures des cartes majeures de leurs jeux étaient généralement en poirier ou en cormier. Le trait, avons-nous dit, avait un relief très prononcé; c'est sur cette saillie que venait s'appliquer l'encre formée de noir de fumée, de colle et de fiel de bœuf destinée à l'impression des cartes.

En France, les plus anciens bois contenaient la gravure de vingt cartes, et, pour avoir les figures nécessaires à former un jeu, les cartiers devaient posséder deux moules distincts. Sur l'un, en effet, étaient gravés les valets des séries rouges, c'est-à-dire qu'il comprenait dix valets de carreau et dix valets de cœur, tandis que sur l'autre on rencontrait les rois, les dames de deux jeux ainsi que les quatre valets noirs qui leur étaient nécessaires pour compléter le quadrille. Quant aux points, ils étaient simplement patronnés.



SPÉCIMEN DE GRAVURE SUR BOIS LYONNAISE DE LA SECONDE MOITIÉ DU XV[e] SIÈCLE
D'APRÈS UN MOULE DE CARTES DE LA COLLECTION DE M. VITAL BERTHIN
(REPRODUCTION D'APRÈS M. MERLIN)

Pour les cartes espagnoles, les points comme les figures étant imprimés, les moules comprenaient vingt-quatre cartes.

III. — Réglementation de l'emploi des moules aux seizième et dix-septième siècles.

Jusqu'en 1583, date du premier établissement du droit sur les cartes à jouer, les cartiers eurent tout le loisir d'exercer leur imagination pour la créa-

tion de leurs moules. Chaque contrée de France eut son patron propre, différent absolument, soit comme type, soit comme dimension.

Dès que le premier fermier du droit eût été mis en possession de sa charge, tout changea ; il exigea tout d'abord que les cartes destinées à l'étranger fussent bien distinctes des cartes débitées dans le royaume. Toutefois, l'on n'osa pas toucher à ces dernières dans la crainte de nuire au droit ; les cartiers continuèrent à les graver suivant leur propre imagination.

C'est à partir de 1583 qu'on peut placer le commencement de la décadence des cartes à jouer. En effet, les vastes dimensions des cartes et les somptueux vêtements dont les figures étaient agrémentées, sont abandonnés. Les maîtres étaient alors obligés d'établir plus économiquement leurs jeux, et cela naturellement au détriment de la gravure et de l'emploi du papier.

En 1631, le sieur Valette, sous prétexte d'arrêter les fraudes, obtint, par lettre patente du 31 mai, que les cartiers ne pourraient garder leurs moules par devers eux et seraient tenus, à l'avenir, d'exécuter l'opération du moulage, ou impression, au bureau même du fermier.

Cette réglementation fut confirmée à nouveau par l'édit du 20 septembre 1661 qui créait, spécialement à cet effet, un ouvroir public. Cette situation, ainsi que nous l'avons vu plus haut, devait être bientôt transformée en un emprisonnement du corps des cartiers parisiens à l'Hôtel de Nemours.



VALET DE TRÈFLE DE JEAN AULMONT
MAITRE CARTIER DE TROYES, A L'ENSEIGNE « AU CARREAU ROYAL », 1722-1747
EXTRAIT DE LA PUBLICATION DE M. LOUIS MORIN SUR LES CARTIERS DE TROYES)

IV. — Etablissement de patrons régionaux au dix-huitième siècle.

L'année 1701 devait marquer une révolution dans l'histoire de la carte à jouer : c'est à partir du mois d'octobre de cette année, en effet, que la faculté de graver leurs bois fut retirée aux maîtres cartiers.

Cet édit, qui est conservé aux Archives Nationales dans la Bibliothèque administrative du Commerce (A D, XI, 7), contenait les principales dispositions suivantes :

« Aussitôt après la publication des présentes, il sera fait, à la diligence de celui auquel nous aurons fait bail dudit droit, des procès-verbaux et inventaires des cartes et tarots qui se trouveront fabriqués chez les maîtres, ouvriers cartiers, marchands et autres, et ce par un Commissaire au Châtelet en notre bonne ville de Paris et par les lieutenants généraux ou autres officiers de police dans les autres villes, auxquels nous enjoignons de se faire représenter par lesdits maîtres cartiers les planches qui ont servi jusqu'à présent à l'impression des cartes, pour être sur-le-champ rompues et brisées..... Voulons qu'à l'avenir les maîtres et ouvriers cartiers soient tenus de porter aux bureaux du fermier les feuilles en papier, des cartes à têtes ou figures, pour y être imprimées de figures nouvelles et marquées des marques telles qu'il le jugera à propos et ensuite rendues auxdits maîtres pour les apprêter, mettre en couleur et débiter comme bon leur semblera : et sera l'empreinte desdites figures et marques déposée



... de France eut son patron propre, diffé... type, soit comme dimension.

... du droit eût été mis en possession de sa charge, ... que les cartes destinées à l'étranger fussent ... dans le royaume. Toutefois, l'on n'osa pas ... dans la crainte de nuire au droit; les cartiers conti... suivant leur propre imagination.

... qu'on peut placer le commencement de la décadence ... En effet, les vastes dimensions des cartes et les somptueux ... étaient agrémentées, sont abandonnés. Les maîtres ... plus économiquement leurs jeux, et cela naturel... de la gravure et de l'emploi du papier.

... le sieur Valette, sous prétexte d'arrêter les fraudes, obtint, par ... 31 mai, que les cartiers ne pourraient garder leurs moules par ... à l'avenir, d'exécuter l'opération du moulage, ou ... du fermier.

... fut confirmée à nouveau par l'edit du 20 septembre ... qui créait, spécialement à cet effet, un ou... partie. Cette situation, ainsi que nous l'avons vu plus haut, ... être bientôt transformée en ... corps des cartiers pari... Nerveux.

... Établissement de patrons régionaux au dix-huitième siècle.

L'année 1701 devait marquer une révolution dans l'histoire de la carte à jouer : c'est à partir du mois d'octobre de cette année, en effet, que la faculté de graver leurs bois fut retirée aux maîtres ...

... qui est conservé aux Archives Nationales dans la Bibliothèque administrative du Commerce (A D, XI, 7), contenait les principales dispositions suivantes :

... la publication des présentes, il sera ... et ... le droit ... cartes et tarots qui se ... fabriqués ... cartiers ... et ... les ... lieutenants généraux ... pour ... les ... des ... imprimer des ... marquées ...



FRAGMENT D'UNE FEUILLE DE MOULAGE DE CARTES DU XVE SIÈCLE
éditée par Jehan de Dale, cartier lyonnais (1485-1515)
(BIBLIOTHÈQUE NATIONALE. — ESTAMPES)



CARTES AU PORTRAIT DE PARIS

ÉDITÉES A ROUEN PAR FRANÇOIS RATOIN, 1720

(BIBLIOTHÈQUE NATIONALE. — ESTAMPES)

sans frais aux greffes de police des lieux pour y avoir recours en cas de besoin. A l'égard des autres cartes, nommées cartes à points ou blanches, et des tarots, seront tenus lesdits cartiers de les apporter imprimées en carton au bureau du fermier pour y être marquées de la marque, de même que les autres cartes..... Permettons néantmoins auxdits maîtres cartiers d'imprimer chez eux les cartes appelées tarots ainsi qu'ils ont fait jusqu'à présent..., à l'effet de quoi ils pourront conserver les planches qui leur ont servi jusqu'à présent pour l'impression desdites cartes..... »

Toutefois, pour se conformer aux prescriptions de l'édit de 1701, le fermier dut éprouver un certain embarras, car il ne pouvait changer d'une manière trop radicale les figures auxquelles le public était accoutumé ; c'est alors qu'il jugea plus prudent de faire un choix parmi les moules remis par les maîtres cartiers et de conserver ceux qui lui paraissaient le mieux convenir, soit en raison de la perfection de la gravure ou pour toute autre considération. Nous voyons, en effet, que les moules mis en service à Lyon en 1701 sont ceux de Dody, et ce fut ce portrait que l'on imposa à tous les maîtres cartiers de la ville.

Lors de la surséance de 1719, les cartiers redevinrent libres de la gravure de leurs moules, mais ils ne firent aucun effort pour rendre leurs cartes un peu plus plaisantes : le public s'était habitué à leurs productions et s'en contentait.

En 1745, un nouveau règlement intervint ; de nouveau les cartiers sont dépossédés de leur droit de graver. Comme en 1701, le fermier se contente de mettre en service les moules qui lui paraissent les plus convenables : à Rouen, le fermier fait établir ses moules d'après celui qui fut remis par Amy, et que ce maître avait gravé en 1730. La forme générale des cartes à figures est toujours la même que celle que l'on rencontre sur les cartes du commencement du dix-huitième siècle, les portraits sont seulement un peu affinés.

V. — Emploi des moules en cuivre pour l'impression des cartes.

En 1747, le fermier voulut faire une innovation : il employa le cuivre dans la fabrication des nouveaux moules de cartes.

Les cartiers, peu habitués à ce procédé nouveau pour eux, s'insurgèrent, notamment à Lyon et à Nîmes. Dans cette dernière ville, ils remontrent que « c'est une véritable *affection* de vouloir défigurer leur fabrique, et c'est vouloir détruire l'estat et la fortune des maîtres de Nismes par la raison que les nouveaux moules en figures gravées sur le cuivre, et desquelles on veut les forcer de se servir, sont des portraits inconnus et hors d'usage dans le pays et propres à rebuter les joueurs ».

Cette dernière clause indique clairement que non seulement le fermier voulait faire une innovation comme gravure, mais qu'il voulait aussi tenter d'unifier ou plutôt de restreindre les divers moulages qui souvent étaient très différents d'une généralité à l'autre.

La gravure sur cuivre, dont il est question dans ce mémoire des cartiers nismois, n'est pas la gravure en taille-douce qui fut si en honneur aux dix-septième et dix-huitième siècles ; cette manière de procéder consistait à encastrer des filets de cuivre dans des planches de bois. On donnait à ces filets la forme nécessaire avant de les entailler, et, lorsque cette dernière opération était

exécutée, on les soudait les uns aux autres. Ce ne fut qu'en 1752 que les cartes furent gravées en plein sur des feuilles de cuivre (1).

Il est fort probable que le fermier ne prit pas en considération les doléances des maîtres cartiers, car la plupart du temps les protestations n'étaient pas écoutées.

En 1792, lors de la proclamation de la République, les cartiers étaient redevenus libres de la gravure de leurs jeux ; aussi en profitèrent-ils pour donner libre cours à leurs idées de réformes. Les moins ingénieux se contentèrent de faire disparaître sur les figures de cartes tous les emblèmes rappelant la royauté, tandis que d'autres plus avancés créaient de toutes pièces les moulages les plus variés.

Les maîtres cartiers continuèrent à graver leurs moules jusqu'en 1805. A cette époque, le décret du 1er germinal an XIII (20 mars 1805) vint de nouveau réglementer l'impression et la fabrication des cartes. L'article 11 ordonnait que tous les moules de cartes de figures qui étaient en possession des maîtres devaient être déposés dans le principal bureau du lieu de la fabrique, et que les fabricants seraient tenus de se rendre à ce bureau pour y imprimer leurs cartes de figures.

En conséquence de ce décret, une circulaire (n° 11) fut adressée aux directeurs régionaux de la Régie, indiquant les mesures à prendre pour opérer rapidement et sûrement cette petite révolution, destinée, croyait-on, à supprimer radicalement les fraudes :

« ... L'administration juge nécessaire que vous fassiez préparer dans votre Direction une pièce destinée pour le moulage des cartes et que vous vous procuriez avec le plus d'économie possible tous les meubles et ustensiles nécessaires à cette opération. Dès que vous aurez rempli cet objet, vous ferez faire chez chaque fabricant de votre département, le même jour et à la même heure autant que cela sera possible, par des employés intelligents, un inventaire détaillé de toutes les matières tant de têtes que de valets, en carton peint ou non peint, ainsi que les feuilles moulées de l'une ou l'autre espèce, soit à portrait français, soit à celui étranger qui se trouveront exister chez eux à cette époque. Ce préalable rempli, vous exigerez d'eux, en vertu du décret impérial du 1er germinal dernier, que tous les moules qui sont en leur possession soient à l'instant transportés à votre direction ou au bureau principal, dans lequel ils seront tenus de venir faire ou faire faire leurs moulages..... Comme il est essentiel de suivre le moulage et de s'assurer si les fabricants ou ouvriers n'apportent pas furtivement du papier qu'ils imprimeraient et soustrairaient par conséquent au droit, il est de toute nécessité qu'un employé soit toujours présent au moulage, pour les surveiller.... (2) »

---

(1) A la fin du dix-huitième siècle, on se servait, pour imprimer les cartes à jouer, de moules en cuivre dont le prix variait non pas suivant le travail ou la finesse de l'exécution, mais suivant le genre de cartes qu'il était permis d'imprimer à l'aide de ce moule. C'est ainsi que nous relevons dans le *Journal de la Recette et dépense de la Régie générale*, à la date du 28 avril 1791, que l'on a vendu au sieur Chassonneris, deux moules en cuivre à vingt figures, dont l'un de tête à portrait de Paris pour Paris et l'autre de valets à portraits de Paris pour la province et vingt noms en cuivre montés sur le moule de têtes moyennant la somme de 600 livres. Le 20 juin suivant, le même document nous apprend que la Régie a vendu au sieur Guillot un moule de têtes en cuivre, pour les colonies, pour la somme de 80 livres seulement.

Notons en passant que les fournitures les plus infimes devaient être prises au bureau ; c'est ainsi que nous voyons le sieur Chassonneris payer 100 livres de colle à raison de 10 sous la livre ; 3 frottons de crin à raison de 3 livres pièce. Ces frottons étaient ce que l'on appelle aujourd'hui des pompons, c'est-à-dire des pinceaux sans manche extrêmement larges et servant à frotter les couleurs à travers les ouvertures du patron.

(2) La circulaire n° 22 du 20 frimaire an XIV (11 décembre 1805) nous fait connaître les ustensiles nécessaires pour meubler l'atelier de moulage :

1° Table de moulage : cette table peut être faite en bois de chêne, d'une épaisseur convenable, avec des pieds et des supports solidement assemblés. La dimension doit varier suivant la localité et le nombre de fabricants ou d'ouvriers.

2° Armoires : chaque fabricant devant avoir la disposition de ses moules, il est nécessaire qu'ils soient déposés dans une armoire dont il aura la clef.

3° Baquet pour le moitissage du papier : ce baquet sera cerclé de fer et de dimension telle que le cartier puisse y tremper le papier filigrané.

4° Deux planches pour égoutter le papier : ces deux planches, destinées à remplacer la presse ou pressoir dont quelques cartiers se servent pour cet usage, doivent être en bois de chêne avec traverses clouées ou assemblées à

VI. — Adoption de moulages officiels par le Gouvernement au dix-neuvième siècle.

Cet état de choses dura jusqu'à l'année 1808 : à ce moment, en vertu du décret du 16 juin de cette année, la Régie entreprit de faire pour son propre compte fabriquer des moules uniformes pour toute la France :

« Ces moules, dit l'article 1er, seront à vingt-quatre cartes ; les figures porteront le nom du fabricant et un numéro particulier pour chaque lieu de fabrication.

» Art. 2. — Aussitôt l'émission des nouveaux moules, les anciens seront supprimés. Il est défendu de contrefaire les moules de la Régie et de fabriquer aucun moule particulier.

» Art. 3. — Sont exceptés de la suppression et demeureront déposés dans les bureaux de la Régie les moules de tarots et autres dont la forme ou la dimension diffère des cartes usitées en France. »



VALET DE TREFLE
DE NICOLAS SAINTON, XVIIIe SIÈCLE

(EXTRAIT DE LA PUBLICATION DE M. LOUIS MORIN SUR LES CARTIERS DE TROYES)

Par décret du mois de février 1810, Napoléon ordonnait que la fabrication des cartes à jouer se ferait avec les papiers portant les empreintes des moules confectionnés en exécution du décret du 16 juin 1808. Il était accordé une année aux cartiers pour l'écoulement des cartes fabriquées antérieurement.

C'est à partir de cette date que les moulages des cartes furent imprimés par les soins de la Régie et mis à la disposition des cartiers commissionnés dans les bureaux établis dans les chefs-lieux de chaque direction de régie.

Le moulage mis en service à partir du 1er avril 1810 était celui qui fut composé par David et gravé par Andrieu.

En 1811, le directeur de la Régie, par sa circulaire 56, annonce que son administration s'est « déterminée à faire graver un second moule, lequel sera mis en concurrence avec le premier ». Ce nouveau moulage fut mis à la disposition des cartiers à partir du 1er novembre 1811 ; il était gravé par Gatteaux.

En 1817, on s'aperçut que les derniers règlements étaient en contradiction avec les obligations précédemment imposées aux cartiers de mettre leur nom sur le valet de trèfle. Par décision du 15 octobre de cette année, le conseil d'administration de la Régie prévenait ses directeurs que, les moulages n'étant plus la propriété des cartiers, il n'était plus possible d'exiger d'eux de graver leurs noms

---

queue et de dimension un peu plus grande que le papier filigrané. Celle de dessous, qui doit être scellée dans le mur, peut être placée un peu en pente et avoir les bords légèrement arrondis pour faciliter l'écoulement de l'eau. Celle de dessus est destinée à être chargée de pierres pour opérer la pression. Ce mode, qui est en usage à la Direction de Paris, a été adopté comme moins dispendieux qu'une presse.

5° Tabourets ou escabeaux pour le travail.

6° Chaises pour les employés chargés de surveiller.

7° Un seau pour le service du moitissage ou pour le lavage des moules.



[illegible] moulages officiels par le Gouvernement
[illegible] dix-neuvième siècle.

[illegible] jusqu'à l'année 1808 ; à ce moment, en vertu du [illegible], la Régie entreprit de faire pour son propre [illegible] types [illegible] pour toute la France :

[illegible]

[illegible]

Par décret du mois de février 1810, Napoléon ordonnait que la fabrication des cartes à jouer se ferait avec les papiers portant les empreintes des moules confectionnés en exécution du décret du 16 juin 1808. Il était accordé une [illegible] aux cartiers pour l'écoulement des cartes [illegible] antérieurement.

C'est à partir de cette date que les moulages des cartes furent imprimés par les soins de la Régie et mis à la disposition des cartiers [illegible] dans les bureaux établis dans les chefs-lieux de chaque direction de régie.

Le moulage mis en service à partir du [illegible] avril 1810 était celui qui fut composé par David et gravé par Andrieu.

En 1811, le directeur de la Régie, par sa circulaire [illegible] que son administration s'est [illegible] graver un second moule, lequel sera mis en concurrence [illegible]. Ce nouveau moulage fut mis à la disposition des cartiers à [illegible] 1811 ; il était gravé par Gatteaux.

[illegible] que les derniers règlements étaient en contradiction [illegible] précédemment imposées aux cartiers de mettre leur nom sur [illegible] décision du 17 octobre de cette année, le conseil d'administration [illegible] ses directeurs que, les moulages n'étant plus la propriété [illegible] il n'était plus possible d'exiger d'eux de graver leurs noms

[illegible]



JEU DE CARTES GRAVÉ PAR GATTEAUX (1811)

Edité par Dubois, rue Souverain-Pont, 63, à Liège

BIBLIOTHÈQUE NATIONALE (ESTAMPES)

et demeures sur l'une des figures de chaque jeu au moins, cette disposition se trouvant abrogée de fait par la loi qui oblige les cartiers à se servir des moulages de la Régie et remplacée par celle du 9 février 1810 qui leur prescrit de mettre chaque jeu dans une enveloppe à leur nom.

En 1827, par décision du 17 février, le ministre des Finances autorisait l'administration à créer un nouveau moulage : le type à deux têtes qui, depuis quelque temps déjà, circulait en France comme portrait étranger. Ce nouveau portrait, offrant beaucoup plus de facilités pour le jeu, devait bientôt remplacer



UNE MALCHANCE PERSISTANTE

D'APRÈS UNE GRAVURE SUR CUIVRE DU XIXe SIÈCLE

définitivement l'ancien moulage, qui disparut complètement comme portrait officiel peu de temps après.

Pendant le dix-neuvième siècle, il a été édité beaucoup de jeux de fantaisie. Les conditions imposées aux cartiers pour la fabrication de ces jeux étaient les mêmes que pour les jeux étrangers : les moules gravés devaient être déposés au bureau de la Régie d'où ils étaient mis à la disposition des cartiers qui, sous la surveillance de la Régie, en faisaient tirer des quantités déterminées dans les endroits qu'ils désignaient. Il n'était pas nécessaire, avant de faire graver les moules, d'obtenir une approbation de la Régie.

En 1889, à la suite d'événements politiques que tout le monde a encore présents à la mémoire, cette liberté fut singulièrement restreinte : à cette époque, on voulut, dans un but de propagande, éditer des jeux où le général Boulanger était représenté en roi de cœur. Le Gouvernement, averti, crut devoir interdire

ce genre de publication et voulut être armé pour l'avenir; c'est alors qu'intervint le décret du 26 mars 1889 qui décide que « les formes, dimensions, figures et dessins des cartes à jouer que les fabricants voudraient fabriquer avec des moulages autres que les moulages officiels devraient être préalablement agréés par la Régie ». A cet effet, les graveurs, avant de confectionner leurs moules, devaient soumettre à l'administration des contributions indirectes les dessins et figures qu'ils désiraient reproduire.

SIXIÈME PARTIE

DE LA FABRICATION DES CARTES A JOUER

I. — Diverses matières employées à la confection des cartes.

D'une manière générale, on peut dire qu'à partir de la fin du quatorzième siècle, les cartes ont été faites sur un carton plus ou moins épais; au point de vue pratique, le carton est, en effet, la seule matière qui fût à la fois assez souple et assez résistante pour permettre de se livrer commodément au jeu.

Au début de l'invention des cartes, cependant, il ne devait pas en être de même, car, faites au pinceau, elles étaient vraisemblablement, comme les miniatures, établies sur des feuilles de parchemin par les peintres-enlumineurs. Ce n'est qu'après la découverte de la gravure sur bois que l'on se servit plus généralement du papier, qui se prêtait beaucoup mieux à l'impression du trait.

Quelques artistes ont cependant exécuté des cartes sur d'autres matières, mais elles doivent plutôt être considérées à titre de curiosité et comme un tour de force destiné à mettre en relief le talent de l'ouvrier qui les avait composées. C'est ainsi que nous avons retrouvé la mention d'un jeu brodé sur satin blanc pour le roi Henri II. A la Bibliothèque Nationale on conserve un jeu également brodé sur satin blanc, les personnages sont du type lyonnais pour l'exportation en Allemagne et ils se détachent en rouge. Ce travail, dû à maître Panichi, dont le nom se trouve reproduit sur les banderoles placées au pied de tous les valets, fut vraisemblablement exécuté dans la première partie du dix-septième siècle. Les cartes sont entourées d'une large bordure en damier alternativement rouge et blanc.

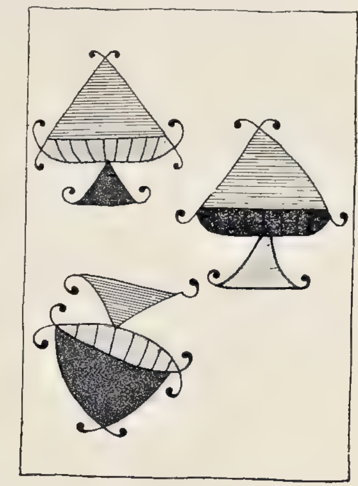
Garcilaso de la Véga, dans son *Histoire de la Floride* (Madrid, 1723), nous apprend que les soldats de l'expédition espagnole dans ce pays, en 1534, jouaient avec des cartes de cuir et nous avons retrouvé au Musée de « Golden Gate », à San-Francisco, des cartes indiennes que nous reproduisons ici : elles sont peintes sur cuir brut, et l'artiste indigène qui les a composées s'est évidemment inspiré de cartes espagnoles et dans ce dessin grossier on peut reconnaître un as d'épée et un trois de coupe. Ces cartes proviennent de la tribu des Apaches de la race Athapascan, dans le sud de l'Arizona. Nous devons la communication de ce document à M. P. Wilcomb, le distingué conservateur du Musée.

L'abbé Bullet, dans ses *Recherches historiques sur les cartes à jouer,* page 134, nous dit : « Les Espagnols portèrent dans le Nouveau-Monde leur passion pour les cartes ; n'en ayant pas dans l'île de Saint-Domingue, ils en faisaient avec les feuilles d'un arbre appelé *Copey.* »

Breitkopf assure avoir eu entre les mains un jeu de piquet en feuilles d'argent, dont les figures étaient gravées et dorées. « A en juger par le dessin, ajoute-t-il, ces cartes avaient dû être faites, au seizième siècle, par un artiste des Pays-Bas. »

A Bruxelles, au Musée du Cinquantenaire, avons-nous vu, on conserve un de ces jeux gravé sur plaquettes d'argent, en 1594, par Alexandre Mayer.





CARTES INDIENNES PEINTES SUR CUIR, EN USAGE DANS LA TRIBU DES APACHES

(MUSÉE DE GOLDEN GATE, SAN-FRANCISCO, ÉTATS-UNIS)

M. Merlin possédait, lui aussi, dans sa collection, un petit jeu en argent gravé, vraisemblablement, dans le cours du dix-huitième siècle.

Sous le règne de Louis XIV, on vit des cartes sculptées sur nacre.

Enfin, M. Francis Douce, amateur anglais, possédait, paraît-il, des cartes indiennes en ivoire avec figures dorées.

II. — Les diverses fabriques de papier cartier en France

Toutefois, tous ces spécimens ne sont que des exceptions à la règle commune.

Jusqu'au milieu du dix-huitième siècle, il n'exista aucune obligation spéciale pour les maîtres cartiers d'employer un papier déterminé ; l'article 5 du règlement du 20 septembre 1661 se préoccupe uniquement d'obliger les fabricants à fournir des marchandises d'un travail irréprochable : « ... Lesdits cartiers faiseurs de cartes et tarots seront tenus de fabriquer leurs cartes sur bon papier et bien

conditionné ; les faire en sorte que le débit s'en puisse faire sans plainte et suivant les statuts de leur métier. »

Par l'article 12 de leurs statuts, les cartiers parisiens devaient établir leurs cartes sur « papier cartier fin devant et derrière », afin de pouvoir les mettre en vente comme cartes fines.

A Lyon, en vertu de l'article 27, les cartes de piquet devaient être établies « particulièrement d'un papier fin pour le dernier ».

Les fabricants d'alors s'approvisionnaient de papier où bon leur semblait. Les cartiers parisiens, rouennais, angevins, orléanais, tiraient leurs papiers des fabriques de Caen, de Troyes, de Thiers, de Montargis et d'Angoulême.

Les cartiers lyonnais s'adressaient aux fabriques du Vivarais, tandis que ceux de Toulouse et de Marseille envoyaient leurs commandes aux fabriques du Languedoc et de l'Agenais.

Au début du dix-huitième siècle, les fabricants de cartes de Dijon faisaient venir leur papier de Divonne, en pays de Gex.

En 1723, les manufactures de Divonne fournissaient le papier aux cartiers francs-comtois. Ceux-ci, cependant, pour leurs cartes fines employaient le papier d'Auvergne dont le prix était de 12 à 13 livres la rame. (Archives de la Côte-d'Or, C, 44.)

Le moulin à papier de Sauveterre, dans la subdélégation de Villeneuve, fabriquait du grand papier, aux armes d'Amsterdam, qui était employé pour écrire et faire des cartes à jouer dans les villes environnantes. Ce papier mesurait 14 pouces 1 ligne de hauteur sur 12 pouces de largeur et pesait de 9 à 10 livres la rame. (Archives de la Gironde, C, 1599.)

Dans le même dépôt public, nous avons relevé plusieurs procès-verbaux des visites dans les moulins à papier; nous en reproduisons ici deux qui ont trait à la fabrication du papier cartier :

« Le 7 may 1741, visite dans la papeterie et le moulin de Nanteuil la Rochas, sur la rivière de l'Isle, appartenant à François La Coste ; maître fabricant, François Didier. Le papier cartier qui s'y fait n'a point de marque ; la forme est de 14 pouces 6 lignes de longueur sur 11 pouces 6 lignes de hauteur ; ce papier se vend à Angoulême, Limoges et Périgueux. »

« 12 may 1741, à Couse, visite de la papeterie et du moulin dit du Port, sur la rivière de Couse ; maître fabricant, François Dumas. On y fait aussi du papier, aux armes d'Amsterdam, dans la largeur et la hauteur du règlement et qui pèse jusqu'à 13 livres. Le fabricant m'a déclaré en avoir six balles qu'il vend aux marchands cartiers de Bordeaux pour fin supérieur. » (Archives de la Gironde, C, 1600.)

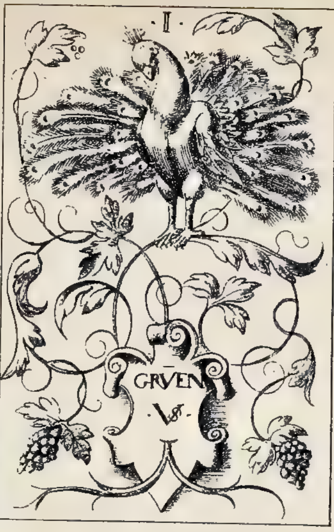
Ce n'est qu'à partir de 1739 que nous trouvons le premier classement du papier servant aux cartes, et encore ce classement est-il fait pour faciliter la perception des taxes que supportaient tous les papiers. Le tarif publié le 27 janvier 1739 mentionne l'existence de trois sortes de papier cartier, qui correspondaient évidemment avec les divers tirages faits suivant les contrées.

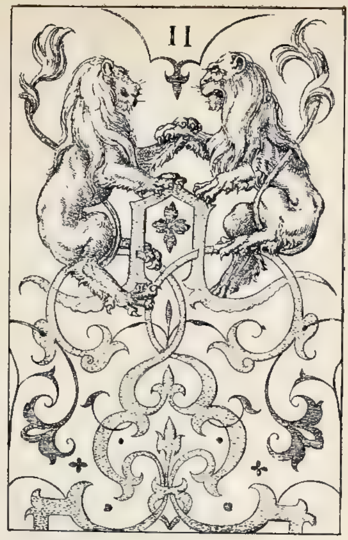
« Le papier dénommé *cartier grand format* aura 16 pouces de largeur sur 12 pouces 6 lignes de hauteur et la rame pèsera 13 livres.

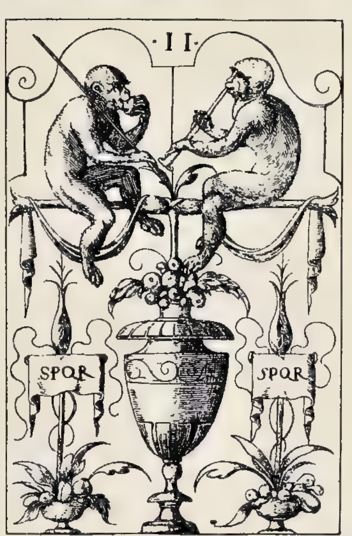
» Le papier appelé *cartier* aura 15 pouces de largeur sur 11 pouces 6 lignes de hauteur et la rame pèsera 11 à 12 livres.

» Le papie dénommé *au pot* ou *cartier ordinaire* aura 14 pouces 6 lignes de largeur sur 11 pouces 6 lignes de hauteur et la rame pèsera 10 livres.





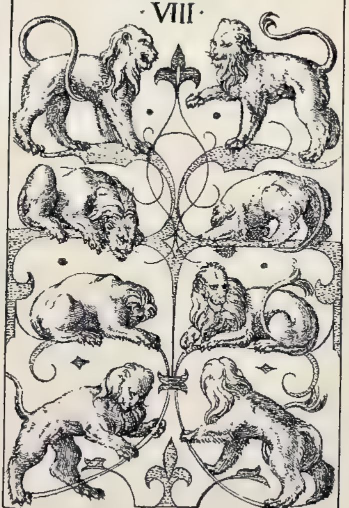












CARTES DE FANTAISIE GRAVÉES PAR VIRGILE SOLIS AU XVIe SIÈCLE

LES COULEURS SONT PAONS, PERROQUETS, LIONS ET SINGES

(BIBLIOTHÈQUE NATIONALE. — ESTAMPES)

III. — Obligation pour les cartiers de s'approvisionner de papier au bureau de la Régie.

La première réglementation de l'emploi du papier servant à la fabrication des cartes à jouer date du 16 février 1745, c'est-à-dire de la réimposition des droits sur les jeux de cartes. Aux termes de l'édit du roi, les maîtres cartiers étaient tenus de faire marquer les feuilles qu'ils recevaient et de les apporter au bureau de la marque « avant même que de les entrer dans leur magasin ». Cette marque, apposée sur les extrémités de chaque feuille, était formée d'un timbre que le fermier avait la faculté de changer de temps à autre afin d'éviter les contrefaçons. Ce timbre représentait une sorte de paraphe au centre duquel était indiqué le nom de la généralité dans laquelle il était mis en service.

TIMBRE
[illegible]
LE PAPIER CARTIER
DE 1745 A 1751

C'était sur le papier ainsi marqué que devaient être imprimés les points et les figures des jeux.

A partir du 9 novembre 1751, le régisseur des droits prit en mains le monopole de la fourniture du papier propre à imprimer les figures et les points et c'est seulement à partir de cette date que fut employé le filigrane officiel imprimé dans la pâte du papier; on désigne alors d'une manière plus spéciale, sous le nom de papier pot filigrané, le papier servant à l'impression des figures tandis que l'on appelait papier cartier celui qui servait à recouvrir le dos.

La fabrication des cartes subit, à cette époque, une transformation très importante motivée par le désir du fermier de réprimer autant que possible les fraudes qui se commettaient. Le règlement du 9 novembre 1751 obligeait les cartiers à n'employer, pour les figures et pour les points, d'autre papier que celui à la marque du régisseur et ce dernier était vendu au bureau des commis. Ce papier ne portait qu'un seul filigrane placé en transparence au milieu de chaque feuille. Comme conséquence, la Régie dispensait les cartiers d'apporter à son bureau le papier cartier servant à couvrir le dos de la carte dont la marque était supprimée.

Pour augmenter la sécurité de la perception des droits, on continuait à exiger l'impression des cartes au bureau du régisseur.

L'article 3 du règlement ci-dessus indique clairement comment il était procédé à la vente du papier filigrané :

« Le droit de 1 denier sur chaque carte sera levé et perçu par le Régisseur sur ledit papier à proportion de ce que chaque feuille contiendra de cartes et ce indépendamment du prix marchand dudit papier, lesquels droits et prix marchand seront payés comptant lors des livraisons qui leur en seront faites à la déduction du droit de dix feuilles au-dessus du cent, dont il leur sera fait remise pour leur tenir lieu de tous déchets ; et, dans le cas où le régisseur leur aurait fait des crédits, il pourra procéder contre eux par voie de contrainte, conformément aux règlements rendus sur le fait des Aides. » (Archives nationales, AD, XI, 7.)

IV. — Fabriques établissant le papier filigrané de la Régie.

En 1754, par édit du mois de janvier, la remise pour déchet fut portée à 11 pour 100.

Une des plus importantes fabriques de papier filigrané alimentant les manufactures de cartes du Nord et de l'Ouest était celle de Brouains, près de Caen. En 1757, la Régie des droits passa un marché avec le sieur Le Marchant, propriétaire de cette fabrique. Aux termes de ce marché, Le Marchant devait fournir le papier nécessaire à la fabrication des cartes dans les généralités de Caen, de Rouen, de Flandre, de Picardie, d'Artois, de Hainaut et de Bretagne. Les villes de ces généralités faisant la plus grande consommation étaient Caen (1076 rames), Rouen (983 rames), Lille (524), Rennes (548), Nantes (428 rames).

Pour les autres villes, nous avons un devis moyen de : le Havre, 228 rames; Alençon, 64 rames; Lisieux, 80 rames; Dunkerque, 67 rames; Arras, 108 rames; Saint-Omer, 303 rames; Valenciennes, 150 rames; Cambrai, 65 rames; Brest, 116 rames; Lorient, 382 rames; Morlaix, 170 rames; Amiens, 160 rames, et Abbeville, 120 rames. (Archives départementales de la Seine-Inférieure, Série C, n°s 604-605.)



LA PARTIE DE CARTES APRÈS LE SOUPER
D'APRÈS UNE GRAVURE SUR CUIVRE DU XVIIIe SIÈCLE

En 1764, la Régie s'était assuré le concours de la fabrique de Lenglée, près Montargis, pour arriver à fournir aux cartiers le papier qui leur était nécessaire à la confection de leurs cartes. Cette fabrique était considérable et expédiait son papier à Paris, Orléans, Angers, Blois, Poitiers, Limoges, La Rochelle, etc. Les cartiers de Bretagne eux-mêmes recevaient, à cette époque, la plus grande partie de leurs papiers de cette manufacture.

En 1772, cette manufacture était la plus importante après celle de Thiers; elle fournissait une grande partie des bureaux compris dans la zone ouest et nord-ouest. Un moment, les démêlés qui surgirent entre les associés co-directeurs de cette importante papeterie mirent en émoi le régisseur du droit et les directeurs de l'École militaire, qui en référèrent à l'intendant du commerce, M. de Montaron. Celui-ci écrivit à M. de Cypierre pour lui demander de chercher à ramener la paix dans cette manufacture :

« Je vous priais, Monsieur, par ma précédente lettre, de vouloir bien me faire part de votre décision sur la manufacture de Lenglée, près Montargis. Il est bien à désirer que vous ayiès pu y rétablir la tranquilité; l'animosité entre les associés me faisant tout craindre pour un établissement important par lui-même et très intéressant pour l'Ecole militaire par rapport au papier cartier. » (Lettre du 28 septembre 1772, Archives du Loiret, C, 73.)

En 1769, on apporta une nouvelle modification dans la fabrication du papier filigrané : à partir de ce moment, le papier contient autant de filigranes qu'il y a de cartes dans la feuille. L'arrêt du Conseil, en date du 28 juillet 1769, dit en effet :

« Pour donner à cette imposition, dont la destination devenait si précieuse et si noble (Don du droit à l'Ecole militaire), toute la faveur dont elle pouvait être susceptible, Sa Majesté a jugé à propos d'y établir une nouvelle forme de perception et de prescrire des précautions capables de gêner davantage les fraudes multipliées qui se sont opposées dans tous les temps à l'amélioration de ce droit ; que la plus utile de ces précautions a paru être celle d'un papier particulier empreint d'autant de marques distinctes que la feuille contient de cartes, papier que le régisseur délivrerait aux fabricants et qui assurerait un moyen de connaître, même entre les mains des particuliers, si les cartes dont ils font usage ont payé les droits de fabrication..... »

MANUFACTURE IMPÉRIALE
De Papier pour Cartes à jouer.

Fabrique de M. Ant. Guillemot-Malmenaide.
De Thiers, département du Puy-de-Dôme.

N°. 701
Kil. hect. déc.
Poids. - - - - 14 —

DES DROITS
ADMINISTR. RÉUNIS.

CARTES.

A. G. M.

Papier filigramé, à 24 *cartes la feuille.*
A Thiers, le *an* 1812

Guillemot
Le Contrôleur
Aubazilles

ÉTIQUETTE QUI ÉTAIT COLLÉE SUR LES RAMES DE PAPIER FILIGRANÉ LIVRÉES PAR LA MANUFACTURE DE THIERS EN 1812

(COLLECTION A. DEVAUX)

V. — Fixation du prix du papier filigrané.

Dans l'édit de 1751, il était dit que le droit sur les cartes serait perçu indépendamment du prix marchand du papier. Pour établir ces prix, on s'était adressé aux maîtres cartiers qui, tout naturellement, s'étaient empressés de donner des prix inférieurs à ceux auxquels leur revenait le papier qu'ils employaient. Ces prix, du reste, ne pouvaient être uniformes pour toutes les villes de France, car le prix variait beaucoup suivant les frais de transport dont il était grevé. L'arrêt du Conseil du 28 juillet 1769 devait remettre toutes choses au point.

Dans le préambule de cet arrêt, le roi déclare que la fixation du prix marchand du papier, qui avait été primitivement fixé sur des renseignements fournis par les intendants, étant défectueuse en ce que, dans

GÉNÉRALITÉS	BUREAUX DE FABRICATION DE CARTES à 20 à la feuille	à 24 à la feuille	à 30 à la feuille	TARIF DE 1769 livres	sols	TARIF DE 1784 livres	sols
Paris	Paris			5		5	16
	Versailles			4	10	5	14
	Beauvais			4	10	6	7
Artois	Arras			4	10	6	2
	Saint-Omer			4	10	6	6
Amiens	Amiens			4	10	5	18
	Abbeville			4	10	6	
Alençon	Alençon			4	10	6	2
	Lisieux			4	10	6	2
Alsace	Strasbourg			4	10	4	17
	Colmar			4	10	4	12
	Belfort			4	10	4	15
Auch	Auch			4	10	5	16
	Tarbes			4	10	5	19
Bayonne	Bayonne			4	10	6	4
	Pau			4	10	6	
	Dax			4	10	6	5
Bourges	Bourges			4	10	5	16
Bordeaux	Bordeaux			4	10	5	19
	Agen			4	10	5	16
	Périgueux			4	10	6	
Bretagne	Rennes			4	10	6	3
	Nantes			4	10	5	17
	Brest			4	10	6	3
	Lorient			4	10	5	19
	Morlaix			4	10	6	4
Caen	Caen			4	10	6	2
Champagne	Reims			4	10	5	19
	Troyes			4	10	5	17
Dijon		Dijon		5		7	06
Flandres	Lille			4	10	6	3
	Dunkerque			4	10	6	7
	Cambrai			4	10	6	5
Franche-Comté	Besançon			4	10	6	6
	Salins			4	10	6	
Grenoble		Grenoble		5		7	11
		Romans		5		7	4
Haynault	Valenciennes			4	10	6	5
La Rochelle	La Rochelle			4	10	6	8
	Saintes			4	10	6	5
Limoges	Limoges			4	10	5	15
	Angoulême			4	10	5	19
Lorraine	Nancy			4		5	10
	Epinal			4		5	10
Lyon	Lyon			4	10	5	12
	Montbrison			4	10	5	9
Metz	Metz			4		5	10
Montpellier			Montpellier	5		6	11
			Nimes	5		6	12
			Béziers	5		6	14
		Le Puy		5		6	19
Montauban			Montauban	5		6	16
Orléans	Orléans			4	10	5	10
	Blois			4	10	5	12
Poitiers	Poitiers			4	10	6	2
Provence et Avignon		Aix		5		6	17
		Marseille		5		6	16
	Toulon			4	10	5	12
			Avignon	5		5	18
Rouen	Rouen			4	10	5	18
	Le Havre			4	10	6	
Riom	Clermont			4	10	5	8
	Thiers			4	5	4	12
Toulouse			Toulouse	5		6	16
Tours	Tours			4	10	5	13
	Angers			4	10	5	13
	Le Mans			4	10	5	17

Tarif auquel sera payé le papier que la Régie du droit sur les cartes fournit aux fabricants dans l'étendue du Royaume. (Archives Nationales, AD. XI. 7.)

des villes d'une même province et voisines l'une de l'autre, il y avait des différences assez grandes, « ce qui ne pouvait provenir que de ce que les informations ayant été prises des fabricants mêmes, ceux-ci avaient donné de fausses lumières à cet égard... » Comme conséquence, le roi trouvait « juste d'établir une nouvelle fixation proportionnée à la valeur actuelle de cette marchandise ». Le roi protestait encore que la nouvelle fixation « n'influerait que très insensiblement sur les prix des cartes fabriquées, puisqu'une rame suffisant à la composition de 240 jeux de cartes, une somme de 20 sous sur chaque rame de papier ne produit que 1 denier d'augmentation sur chaque jeu... »

Nous avons joint au tableau ci-dessus le nouveau tarif imposé par l'ordonnance du 14 juillet 1784, portant augmentation du papier servant à la fabrication des cartes à jouer.

VI. — **De la manière d'établir un filigrane dans la pâte du papier.**

Le filigrane inscrit dans la pâte du papier s'obtient à l'aide de fils de laiton tendus et fixés à l'aide des bords latéraux d'un châssis en bois qu'on appelle *forme*, à peu près de la même façon que les fils de fer d'une cage, mais pourtant infiniment plus rapprochés les uns des autres. Des fils de laiton plus forts sont posés sous ceux-ci, pour les soutenir, d'espace en espace et dans un sens différent, de telle façon que, quand le châssis est placé debout, les premiers sont horizontaux et les seconds verticaux. Au milieu de la forme, des figures, des initiales de fabricants ou des marques de fabrique sont dessinées à l'aide de fils d'argent soudés délicatement aux fils les plus minces.

UNE PARTIE DE CARTES SOUS LA RÉVOLUTION
D'APRÈS UNE ANCIENNE GRAVURE ANGLAISE

Quand l'ouvrier qui met la pâte de papier en forme plonge ce châssis dans la pâte, il le tient horizontalement et l'enlève de la cuve en lui conservant la même position; puis il le secoue afin d'égaliser la pâte et de la tasser et laisse ensuite égoutter. L'eau qu'elle contient s'échappe par les jours du filigrane, tandis que la pâte, trop épaisse et trop homogène pour s'écouler, reste maintenue par les fils de laiton. Comme on la laisse un peu se sécher dans la forme, il en résulte qu'elle prend l'empreinte des fils sur lesquels elle est maintenue, et elle la conserverait comme un moule si on ne l'enlevait encore humide pour la placer entre des morceaux de laine et la soumettre à une pression qui doit lui enlever ce qu'elle contient encore d'humidité. Ces diverses opérations l'unissent complètement et effacent, à la surface du moins, la trace du filigrane; mais, comme la pâte a été amincie sur tous les points où portaient les fils de laiton, il en résulte une suite alternative de lignes opaques et de lignes trans-



JEU DE CARTES DE FANTAISIE

BIBLIOTHÈQUE NATIONALE. — ESTAMPES.

[illegible] même [illegible] et voisines l'une de l'autre, il y avait de [illegible] ce qui ne pouvait provenir que de ce que les in[illegible] des [illegible] mêmes, ceux-ci avaient donné de [illegible] Comme conséquence, le roi trouvait juste [illegible] proportionnée à la valeur actuelle de cette [illegible], encore que la nouvelle fixation [illegible] sur les prix des cartes fabriquées, puisqu'une rame [illegible] de 240 jeux de cartes, une somme de 20 sous sur [illegible] ne produit que 1 denier d'augmentation sur chaque [illegible]

[illegible] au tableau ci-dessus le nouveau tarif imposé par l'ordon[illegible] 1784, portant augmentation du papier servant à la fabrication [illegible]

[illegible] manière d'établir un filigrane dans la pâte du papier.

[illegible] dans la pâte du papier s'obtient à l'aide de fils de laiton [illegible] châssis en bois qu'on appelle [illegible] mais pourtant main[illegible] plus forts sont posés [illegible]



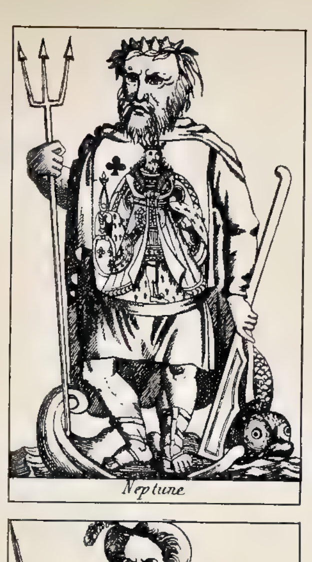
[illegible] et dans un sens différent, [illegible] quand le châssis est [illegible] debout, les premiers sont hori[illegible] et les [illegible] Au [illegible] des figures, des ini[illegible] sont dessinés à l'aide de fils [illegible] aux fils [illegible]

[illegible] quand l'ouvrier qui met la pâte de [illegible] forme plonge ce châssis dans [illegible]

[illegible] de la cuve on lui conservant la [illegible] position; puis il le secoue [illegible]

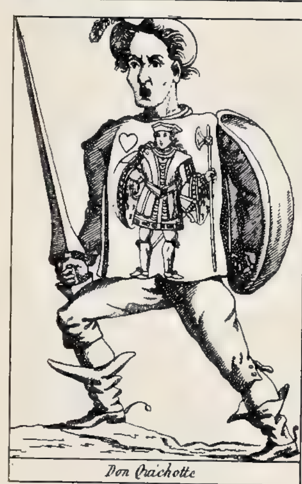
[illegible] l'eau qu'elle contient s'écoule par les jours du filigrane, [illegible] trop épaisse et trop homogène pour s'écouler, ne la traver[illegible] de laiton. Comme on la laisse un peu sécher dans la forme, [illegible] elle prend l'empreinte des fils sur lesquels elle est maintenue, [illegible] comme un moule si on ne l'enlevait [illegible] morceaux de [illegible] et la soumet à une pression qui [illegible] contient encore d'humidité. Les diverses opérations [illegible]

[illegible] sur tous les points où passaient les fils de [illegible] alternative de lignes opaques et de lignes trans-


Neptune


Amphitrite


Cadet Roussel


Don Quichotte


Le Magicien Rotomago


Sancho


Pluton


Proserpïne


Le Baillif de Village

JEU DE CARTES DE FANTAISIE
édité à Paris en 1835.

(BIBLIOTHÈQUE NATIONALE. — ESTAMPES.)

parentes visibles surtout quand on les regarde en tenant le papier en opposition du jour. Ce sont là les vergeures ou empreintes du filigrane. Le dessin que représentent les fils de laiton placés au milieu de la forme apparaît, comme les vergeures, en transparence.

Ce fut surtout lorsque les différentes dimensions des feuilles furent fixées par l'usage et aussi lorsque quelques fabricants eurent acquis une notoriété suffisante, qu'on songea à distinguer les papiers par des marques ou filigranes sui-



VUE DE LA PAPETERIE DU DIABLE, ANCIENNE MANUFACTURE DE PAPIER FILIGRANÉ DE M. FAYE, A THIERS

D'APRÈS UNE LITHOGRAPHIE DU COMMENCEMENT DU XIXe SIÈCLE

(BIBLIOTHÈQUE NATIONALE. — ESTAMPES)

vant leurs différents formats et leur provenance. Les marques que l'on rencontre le plus souvent aux seizième, dix-septième et dix-huitième siècles sont l'écu, le raisin, le jésus, la main, la cloche, la couronne, les cornes, etc.

Dans des feuilles de cartes à jouer du seizième siècle conservées aux Archives de Rouen, et portant les noms de Jehan Vuimier et de Pierre Maréchal, le filigrane que l'on aperçoit est une main.

Lorsque, en 1745, nous rencontrons l'expression de papier « pot filigrané », il est bien certain que le filigrane représente un pot ; ce dernier ayant été retrouvé bien des fois.

A partir de 1751, le filigrane officiel du papier servant aux cartes fut la fleur de lis placée d'abord au milieu de la feuille, puis, à partir de 1769, répétée autant de fois que la feuille contenait de cartes.

De nos jours la Régie continue à imposer l'emploi du papierfi ligrané, et nous avons vu plus haut que la marque adoptée est C I (Contributions indirectes) placée au milieu d'une couronne de chêne.

VII. — Etablissement de manufactures spéciales de papier filigrané.

En 1780, le Régisseur des droits sur les cartes tirait les papiers filigranés des manufactures de Thiers, Rembervillers et Saint-Laurent de Ganges. Il n'y avait alors à Thiers que deux fabriques : la Manufacture Royale et la Nouvelle Manufacture. En 1786, une autre manufacture s'établit qui fut connue sous le nom de « Manufacture de M. Faye ».

Papier filigrane livré par la Manufacture de Rembervillers aux bureaux de la Regie

Bureaux	Montage	1780	1781	1782	1783	1784	1785	1786	1787	1788	1789
Belfort	[illegible]	[illegible]		60	96			.	[illegible]	38	.
Colmar	.	[illegible]		312		96	144	288	240	[illegible]	96
Epinal		144	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	240	[illegible]	[illegible]	96
Metz	.	900	900	[illegible]	[illegible]	960	1128	864	[illegible]	864	[illegible]
Nancy	.	[illegible]	[illegible]	420	[illegible]	231	204	432	387	336	96
Strasbourg	.	[illegible]	120	[illegible]	144	300.	120	[illegible]	[illegible]	[illegible]	192

TABLEAU INDIQUANT LES QUANTITÉS DE PAPIER FILIGRANÉ

LIVRÉES PAR LA MANUFACTURE DE REMBERVILLERS, AUX BUREAUX DE LA RÉGIE DE L'EST DE LA FRANCE

(ARCHIVES NATIONALES, G² 186 A 195)

Le papier fourni par la Régie n'était pas toujours sans reproche, et nombreuses sont les plaintes que nous pourrions signaler pour la période que nous venons d'étudier. Nous nous contenterons de rappeler celle des maîtres cartiers de Bordeaux, qui est conservée dans le dossier C 1204 des Archives de la Gironde.

Le 15 novembre 1780, les maîtres cartiers de cette ville, dans la personne de leurs syndics Crouigneau et Badin, adressent une requête à l'intendant Dupré de Saint-Maur, tendant à ce qu'il soit ordonné que deux experts seront nommés pour vérifier le papier qui leur est fourni par le régisseur des droits, ce papier étant, disent-ils, impropre à la fabrication des cartes. L'intendant, ému de cette réclamation si souvent réitérée, transmet la requête au régisseur avec ordre de répondre dans les vingt-quatre heures et de nommer un des experts réclamés, les cartiers choisissant, de leur côté, le sieur Bassuet père, fabricant de papier à Angoulême. Le fermier, forcé d'obtempérer à cette sommation, désigne le sieur Lacroix, fabricant de papier à Agen.

Ces deux experts, appelés à se prononcer sur une quantité de 535 rames qui leur fut présentée, rédigent un procès-verbal dans lequel ils constatent avoir trouvé « 285 rames hors d'état de pouvoir être employées pour l'usage de la carte, tant par rapport à la mauvaise fabrique que par rapport au manque de

colle, noirceurs, rides, grumeau, et à l'égard de la quantité des 250 rames, ajoutent-ils, nous avons jugé qu'il était bien collé, bieu blanc, mais chargé de rides, que cependant choisy qu'il feu, il pourroit s'en trouver les trois quarts propre aux cartes... »

On conçoit que, devant une telle constatation, les cartiers n'avaient pas lieu d'être satisfaits de l'absolutisme de l'administration qui, non contente d'enrayer leur commerce en frappant leurs produits de droits exorbitants, leur fournissait, en outre, des matières premières qui éloignaient d'eux la maigre clientèle qu'ils pouvaient avoir.

Papier filigrané livré par la Manufacture de St Laurent de Ganges aux bureaux de Régie											
Bureaux	Moulage	1780	1781	1782	1783	1784	1785	1786	1787	1788	1789
Agen	20 Cartes	192	480	512	400	592	224	800	680	512	352
Auch	.	96	272	.	192	.	96		140	106	.
Bayonne	.	.	128	96	96	192	.	96	96	84	192
Bordeaux	.	480	432	640	1200	640	.	.		960	1200
Dax	.	160		128	192	96	96	96	192	192	.
Pau	.	96	160	96	192	128	96	96	130	192	96
Tarbes	.	96	.	128	96	96	.	96	.	96	.
Toulouse	.	48		.	.	.		.	.	.	.
Toulon	.	160	320	640	192	592	128	256	380	352	448
Aix	24 Cartes	.	.	180	480	240	360	504	450	306	576
Avignon	.	.	.	.	.	.	.	84	.	.	.
Marseille	.	1038	1728	1484	1212	1764	2160	1920	1560	1200	598
Agen	30 Cartes	.	240	.	.	.	.	.	.	.	.
Avignon	.	180	480	240	96	360	348	288	380	362	418
Béziers	.	.	180	96	144	96	96	96	120	202	.
Marseille	.	.	420	.	.	.	.	.	.	.	.
Montauban		300	240	180	192	360	192	240	320	380	96
Montpellier	.	.	96	420	360	480	288	504	420	416	456
Nîmes	.	.	180	180	96	96	144	192	144	.	192
Toulouse	.	180	716	480	900	480	576	660	660	672	360

TABLEAU INDIQUANT LES QUANTITÉS DE PAPIER FILIGRANÉ
LIVRÉES PAR LA MANUFACTURE DE SAINT-LAURENT-DE-GANGES DANS LES BUREAUX DE LA RÉGIE DU SUD DE LA FRANCE
(ARCHIVES NATIONALES, G2 186 A 195)

Nous avons relevé dans les registres de la Régie conservés aux Archives Nationales (G2, 186 à 195), l'état des rames de papier filigrané fournies par chacune des manufactures aux différents bureaux de la Régie en France. On verra par là, quelle était l'importance de la fabrication de chacune des villes autorisées à donner asile aux maîtres cartiers dans la période comprise entre les années 1780 et 1790.

L'ensemble des rames fournies par les manufactures de Thiers s'élève pour ces dix années à 215827, soit une moyenne annuelle de 21582 rames représentant, déduction faite de 11 p. 100 accordés pour déchets, une production de

5 744 950 jeux de piquet au patron de 20 figures à la feuille et 278 100 jeux au patron de 24 cartes.

Dans la même période, nous voyons que la fabrique de Rambervillers distribua annuellement 1 893 rames de papier en moyenne, ce qui représente une production d'environ 532 406 jeux de piquet.

La fabrique de Saint-Laurent de Ganges délivrait à la même époque environ 1 763 rames de papier pour le patron de 30 cartes, 1 784 au patron de 24 cartes, et 1 319 au patron de 20 cartes, produisant ensemble environ 1 697 757 jeux de piquet.

Si nous réunissons maintenant l'ensemble de la production moyenne des fabriques françaises de cartes, nous arrivons à trouver le chiffre vraiment fantastique de 8 253 213 jeux.

VIII. — **Réglementation de l'emploi et de la vente du papier filigrané au dix-neuvième siècle.**

Lors de la réimposition des droits sur les cartes, le 9 vendémiaire an VI, il n'était pas question du papier servant à leur fabrication. Ce n'est que le 3 pluviôse de la même année (24 janvier 1798) que le Directoire exécutif enjoignit aux fabricants de n'employer d'autre papier que celui qui leur serait fourni par la Régie.

Le timbrage des cartes devrait être fait par un filigrane spécial sur lequel la Régie faisait fabriquer son papier. Ce filigrane devait se trouver dans l'as de carreau pour les jeux n'excédant pas 40 cartes, dans l'as et le deux de carreau pour les jeux de 40 à 60 cartes et dans trois cartes à la volonté de la Régie pour les jeux excédant 60 cartes.

Les fabricants étaient tenus de payer le papier en en prenant livraison. Ils devaient tenir un livre de leurs achats de papier filigrané, afin de pouvoir être plus sûrement contrôlés.

Ce fut vraisemblablement à la suite de cette circulaire que fut mis en usage le filigrane à enseignes révolutionnaires que nous reproduisons et qui représente un ovale dans lequel se trouvent inscrites les lettres R F enlacées et surmontées d'un bonnet phrygien, tandis qu'à la base est placé le triangle de l'égalité.

A cette époque, toutes les cartes ne portaient donc pas l'empreinte d'un filigrane, et quelques feuilles destinées à l'impression des cartes choisies par la Régie étaient seulement mises à la disposition des maîtres cartiers.

Par le décret du 19 floréal an VI, il ne pouvait être fabriqué aucune carte, ni aucuns tarots autrement, qu'avec le papier fourni par la Régie et timbré à son filigrane. Ce papier devait être de la dimension de celui qui contenait 20 cartes à la feuille, c'est-à-dire mesurer 42 centimètres de hauteur sur 48 centimètres de largeur. La Régie n'ayant pas trouvé suffisante l'apposition de deux filigranes par jeu, le décret ordonnait que chaque feuille serait munie d'autant de filigranes qu'elle contiendrait de cartes.

La faculté accordée par l'article 16 de l'arrêté du 3 pluviôse, de vendre ou d'employer des jeux provenant d'ancienne fabrication, c'est-à-dire imprimés sur papier libre, était prorogée jusqu'au 30 brumaire suivant.

Papier filigrané livré par les Manufactures de Thiers aux divers bureaux de Régie											
Bureaux	Moulage	1780	1781	1782	1783	1784	1785	1786	1787	1788	1789
Paris	20 cartes	5548	6672	6032	6000	6000	7008	8000	4800	7152	7200
Abbeville	.	48	112	64	95	150	96	96	96	60	95
Alençon	.	48	80	96	96	.	95	90	24	24	96
Amiens		160	208	400	95	128	96	160	256	206	192
Angers	.	160	640	192	1120	»	192	560	192	368	320
Angoulême	»	400	.	384	410	320	384	512	256	410	352
Arras	»	240	.	224	96	384	»	160	96	152	96
Beauvais	»	80	64	96	.	96	96		192	209	144
Besançon	.	320	448	320	608	608	320	800	496	445	496
Blois	»	160	.	.	160	96	96	.	60	64	96
Bordeaux	.	320	480	640	608	608	800	672	958	.	.
Bourges	»	480	352	400	480	96	400	512	256	276	192
Brest	»	448	384	768	400	.	384		106	136	.
Cambrai	»	»	»	.	»	.	»	.	»	96	192
Caen	»	560	720	1600	608	240	608	1088	608	704	196
Clermont	»	240	560	480	480	720	608	512	496	400	320
Dunkerque	.	176	256	64	96	96	»	96	96	»	»
Le Havre	.	128	160	128	240	»	.	192	192	»	»
Le Mans	»	240	224	320	192	256	160	400	96	.	192
Lille	»	1040	.	896	640	960	448	800	608	608	496
Limoges	»	320	480	320	400	320	608	400	496	608	196
Lorient	»	560	320	400	640	384	208	608	592	288	320
Lyon	»	1680	2432	2160	2840	2080	2112	3008	2288	1856	2400
La Rochelle	»	480	320	192	640	224	256	400	384	96	352
Montbrison	»	»	»	48	48	64	64	96	192	.	»
Morlaix	»	336	256	96	256	96	256	192	320	96	320
Nantes	»	480	.	480	688	400	560	800	384	192	608
Orléans	»	400	128	560	400	240	400	864	320	288	928
Périgueux	»	»	448	96	128	320	120	256	256	192	192
Poitiers	»	640	.	320	96	384	400	400	607	496	512
Reims	»	384	256	208	608	.	»	384	288	320	.
Rennes	.	272	704	480	400	608	400	768	592	.	496
Rouen	»	800	560	880	752	608	400	960	320	800	496
Saintes	»	80	352	96	192	192	96	192	384	.	.
Salins	»	128	144	48	128		96	96	96	.	.
St Omer	»	240	320	64	480	560	.	160	496	240	320
Thiers	»	64	96	64	128	96	96	160	196	244	240
Tours	»	.	192	448	192	384	160	192	400	608	.
Trévoux	»	64	64	»	48	64	64	96	96	.	96
Troyes	.	528	192	96	256	96	320	96	222	192	.
Valenciennes	»	224	»	160	224	224	256	192	96	256	.
Versailles	»	320	192	800	640	560	400	256	448	800	320
Dijon	24 cartes	360	540	72	744	»	480	144	432	360	144
Grenoble	.	300	288	576	480	216	504	840	361	360	288
Le Puy	.	120	96	72	72	144	144	»	144	72	144
Romans	»	96	298	.	192	72	»	.	73	96	144

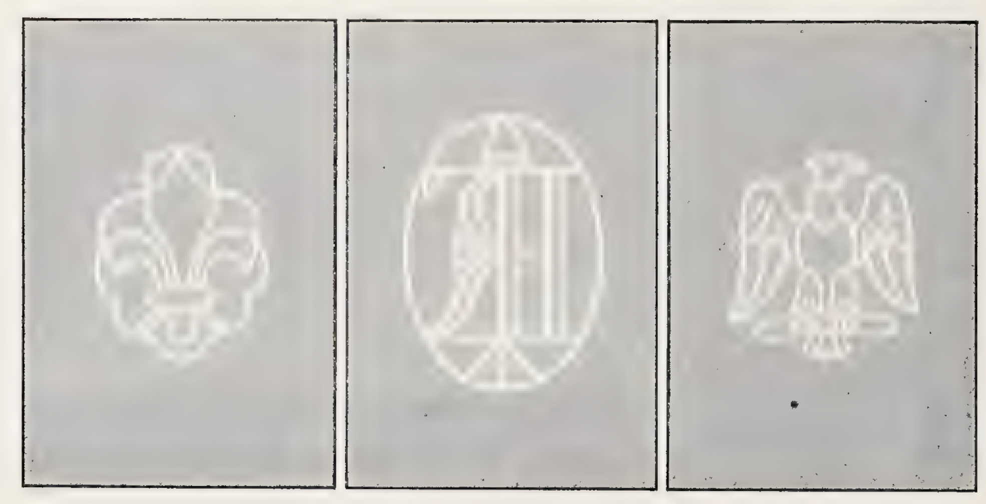
TABLEAU INDIQUANT LES QUANTITÉS DE PAPIER FILIGRANÉ

LIVRÉES PAR LES MANUFACTURES DE THIERS DANS TOUS LES BUREAUX DE LA RÉGIE, EXCEPTÉ DANS CEUX DU SUD ET DE L'EST

(ARCHIVES NATIONALES, G^2 186 A 195)

Mais la confection du papier filigrané était fort lente, et le jeu ayant pris des proportions de plus en plus grandes, la Régie ne pouvant arriver à pourvoir aux demandes qui lui étaient adressées, on donna alors la tolérance aux fabricants d'imprimer leurs jeux sur papier libre. Par l'arrêté du 21 vendémiaire an VII, cette tolérance était de nouveau prorogée jusqu'au 30 brumaire suivant, et la vente et l'emploi des cartes ainsi confectionnées reportés jusqu'au 30 nivôse. A partir du 30 brumaire, les régisseurs étaient autorisés à opérer le rachat des papiers cartiers libres près des fabricants qui en avaient encore en leur possession, et ils pouvaient s'en servir pour l'impression des cartes.

Malgré toute la diligence apportée par la Régie, ce n'est guère qu'en



FILIGRANES EMPLOYÉS DANS LE PAPIER

PENDANT LE DIX-HUITIÈME SIÈCLE, LA RÉVOLUTION ET L'EMPIRE

l'an XIII que ces divers décrets purent être exécutés. A cette époque, Napoléon crut bon de rendre un nouveau décret rappelant ceux qui l'avaient précédé et, par l'article 12 de celui du 1er germinal, il ordonnait que les cartes ne pourraient plus être fabriquées que sur du papier filigrané délivré par ses régisseurs aux fabricants. Le prix de ce papier devait être réglé chaque année par décret impérial.

Un nouveau décret impérial du 13 fructidor an XIII (31 août 1805) fixait ainsi le prix auquel le papier filigrané serait délivré aux fabricants :

Papier à 20 filigranes, 12 francs la rame ;

Papier à 24 et 30 filigranes, 14 francs la rame.

« Ces dimensions, dit l'article 1er, seront les seules admises dans la fabrication des cartes, et le prix du papier sera indépendant du droit de demi-centime par carte ou filigrane dont chaque feuille sera composée. »

L'article 2 accordait au fabricant, sur le droit de demi-centime seulement,

la déduction de dix feuilles au-dessus du cent pour tenir lieu de tous déchets dans la fabrication. Les fabricants devaient tenir séparées dans leurs boutiques ou magasins les différentes natures de jeux et de papier. Ils devaient laisser en dépôt au bureau de la Régie, sur les livraisons de papier qui leur seraient faites, la quantité de feuilles qu'ils désiraient consacrer au moulage des têtes et valets.

L'article 6 accordait aux fabricants un délai de six mois pour l'écoulement des matières fabriquées sur papier libre qu'ils auraient en leur possession au 1er vendémiaire an XIV; passé ce délai, toutes les matières qui n'auraient pas été converties en jeux devaient être lacérées et mises hors de service.



FILIGRANES EMPLOYÉS DANS LE PAPIER
SOUS LOUIS-PHILIPPE, LE SECOND EMPIRE ET LA TROISIÈME RÉPUBLIQUE

En 1805, on modifia la fabrication du papier filigrané, et la circulaire du 28 fructidor an XIII explique que les contrefacteurs, continuant à employer les anciens procédés pour faire le papier filigrané, ne tarderaient pas à être découverts : « Tout le papier filigrané tant à 20, 24, que 30 cartes, porte les armes de l'Empire et, par sa composition, présente beaucoup de difficultés à contrefaire, parce qu'il est d'une seule pièce et que celui qui serait fait avec des fils de laiton offrirait des irrégularités frappantes, et ces armes, d'ailleurs, ne se trouveraient pas placées sur le papier contrefait dans le même ordre. »

Par décision ministérielle du 21 mai 1806 (circulaire n° 29), « toutes les cartes, soit à portrait français, soit à portrait étranger, doivent être soumises à l'emploi du papier filigrané, à la seule exception des cartes à portraits étrangers dits tarots, dont la dimension excède celle déterminée par le décret du 13 fructidor dernier. »

A la suite de différentes réclamations des fabricants de cartes, le Ministre

des Finances prit, le 3 juin 1831, une décision réduisant à 12f,50, au lieu de 14 francs, le prix de la rame de 500 feuilles de papier destiné à la confection des points et des as de trèfle. La rame de moulage des figures à portraits français ou étranger était réduite à 17 francs au lieu de 20 francs.

Par la circulaire n° 316, du 28 décembre 1845, le papier filigrané était fourni aux prix suivants par paquet de 1 000 feuilles :

Les papiers de points, 22 francs;

Le papier de moulage des figures à portraits français ou étrangers et les as de trèfle, 30 francs.

Par la circulaire du 16 avril 1853, nous apprenons que la fourniture du papier filigrané était adjugée pour trois, six ou neuf années, à l'ancien fournisseur, M. Morel, d'Arches (Vosges). Les prix auxquels ce papier était fourni aux fabricants de cartes restaient les mêmes que ceux précédemment fixés.

En 1893, les prix furent de nouveau changés, et la circulaire du 27 mars de cette année fixait au prix suivant le paquet de 1 000 feuilles :

Papiers de points, 17 francs ;

Feuilles de figures et d'as de trèfle, 25 francs.

A la chute de Napoléon Ier, le filigrane du papier avait été changé, et la fleur de lis de l'ancien régime avait repris la place de l'aigle impériale.

Sous Louis-Philippe, la fleur de lis fut détrônée de nouveau pour être remplacée par le coq gaulois.

L'aigle impériale, sous Napoléon III, ne diffère que par de légers détails de celle employée sous Napoléon Ier. Ce filigrane resta en usage pendant les premières années de la République, et ce ne fut qu'en 1875 qu'une décision du Ministre des Finances intervint, par laquelle l'aigle était définitivement proscrite et remplacée par un filigrane représentant « une couronne de feuilles de chêne au milieu de laquelle se trouvent entrelacées les initiales C I » (Contributions indirectes).

IX. — Dimensions données aux cartes.

En ce qui concerne la fabrication des cartes à jouer, une des questions qui se posent tout d'abord est celle de la dimension. D'une manière générale, on peut dire que, depuis l'origine jusqu'à la fin du quinzième siècle, les cartes ont eu d'assez grandes dimensions.

Tarots. — Sans contredit, ce sont les tarots qui détiennent le record. En effet, les plus anciens connus ont des proportions énormes en comparaison de nos cartes actuelles. Chaque carte du jeu dit de Charles VI ne mesure pas moins de 195 millimètres sur 110; celles conservées par la famille Visconti ont 190 millimètres sur 90. Quant aux cartes du comte Colléoni, elles sont de dimensions plus réduites, puisqu'elles n'ont que 170 millimètres sur 70.

Ces dimensions restèrent à peu près intactes jusqu'au commencement du seizième siècle; mais, à partir de cette époque, elles diminuèrent sensiblement. Pendant le dix-septième et le dix-huitième siècle, la plupart des cartes du jeu de tarot ont environ 120 à 125 millimètres de hauteur sur 60 à 65 de largeur, tandis qu'au dix-neuvième siècle, on les retrouve ayant 115 en hauteur sur 58 à 60 en largeur.



[illegible] 1839, une décision [illegible] à 12 50, au lieu [illegible] de [illegible] ce papier destiné à la confection [illegible]. La taxe de [illegible] des figures à portraits [illegible] à 17 francs au lieu de 20 [illegible].

[illegible] des figures à portrait français ou étrangers et les [illegible]

[illegible] du 16 avril 1823 nous apprenons que la fourniture du [illegible] six ou neuf années, à l'ancien fournis- [illegible] auxquels ce papier était fourni [illegible] précédemment fixés.

[illegible] et la circulaire du 27 mars [illegible]

[illegible] figures et [illegible] 25 [illegible].

[illegible] de Napoléon I, le filigrane du papier avait été changé, et [illegible] avait repris la place de l'aigle impériale.

[illegible] de [illegible] nouveau pour être [illegible]

[illegible] de légers détails [illegible] Napoléon [illegible] resta en usage pendant le [illegible] République, et ce ne fut qu'en 1875 qu'une décision [illegible] l'aigle était définitivement [illegible] une couronne de feuilles [illegible]

[illegible] cartes à jouer, une des questions qui [illegible] est celle de la dimension. D'une manière générale, on [illegible] depuis [illegible] jusqu'à la fin du [illegible] siècle, les cartes ont [illegible]

[illegible] ce sont les [illegible] qui détiennent le record. En [illegible] ont des proportions énormes en comparaison de [illegible]

[illegible] celles conservées par la famille Visconti ont [illegible] elles sont de [illegible]

[illegible] peu près [illegible] au commencement du [illegible] de cette époque, et [illegible] diminuèrent [illegible] siècle, la plupart des [illegible] à 125 [illegible] de hauteur sur 60 [illegible] siècle, on les retrouve ayant 115 en [illegible]



JEU DE TAROT, DIT DE CHARLES VI
LA TEMPÉRANCE
BIBLIOTHÈQUE NATIONALE (ESTAMPES)

Cartes allemandes. — Les cartes allemandes ont présenté elles aussi, pendant la plus grande partie du quinzième siècle, des dimensions extraordinaires. Celles du cabinet de Stuttgard ne mesurent pas moins de 190 millimètres sur 120 de largeur. Les cartes du jeu du Saint-Empire, quoique de dimensions moindres, ont encore 140 millimètres sur 95.


CARTE ALLEMANDE DU XVIe SIÈCLE

D'une manière générale, toutes les cartes allemandes à sujets animés, si en honneur au quinzième siècle, mesurent en moyenne 135 à 145 millimètres de hauteur sur 95 à 100 millimètres de largeur.

Au seizième siècle, les Allemands connaissaient des cartes de deux formats ayant entre eux des différences très appréciables. Dans divers comptes de cette époque, on retrouve assez fréquemment la dénomination de « petites cartes » qui indique bien que les cartiers d'alors tenaient à la disposition de leurs clients des jeux d'un prix moins élevé que ces véritables tableaux mis en vente au quinzième siècle.

Au musée de Nuremberg, ces deux formats sont représentés par quelques jeux; le plus grand conserve cette forme presque carrée qui caractérise les cartes allemandes du quinzième siècle, et ses dimensions sont de 90 à 95 millimètres de hauteur sur 68 à 70 de largeur.


CARTE
PROVENANT D'UN PETIT JEU ALLEMAND
DU XVIe SIÈCLE.

Les petites cartes, qui semblent plutôt être des cartes populaires, ne mesurent que 72 millimètres en hauteur sur 44 à 45 de largeur.

Vers le milieu du seizième siècle, on retrouve quelquefois des jeux dont les formes se rapprochent sensiblement de celles adoptées par les cartiers lyonnais; leurs cartes ont environ 95 à 97 millimètres de hauteur pour 58 à 59 de largeur.

Ce n'est guère qu'à la fin du seizième siècle qu'on trouve des cartes présentant des dimensions un peu plus constantes; la plupart de celles que nous avons rencontrées pour cette époque mesurent, en effet, 83 à 84 millimètres de hauteur sur 53 à 55 de largeur.

Cartes françaises du quinzième siècle et de la première partie du seizième. — On n'a aucun spécimen de cartes françaises d'aussi vastes dimensions que celles dont nous venons

de parler; mais, cependant, il est à croire qu'au moment de l'introduction ou de la création du jeu en France, leurs proportions devaient être très grandes pour qu'on leur donnât le nom de *feuillets* ou *pages*. Il est donc à supposer que les cartes en usage chez les nobles chevaliers du quatorzième siècle avaient beaucoup de ressemblance avec celles dont se servaient les Allemands. On sent encore la forme de ces dernières dans les productions parisiennes et rouennaises de la fin du quinzième siècle et du début du seizième. En effet, dans les spécimens de cette fabrication qui sont parvenus jusqu'à nous, on trouve des dimensions variant entre 95 et 97 millimètres en hauteur, sur 65 à 69 en largeur.



CARTE FRANÇAISE DU XVIe SIÈCLE
AU PATRON DE PARIS OU DE ROUEN

Les cartiers lyonnais ont, dès le début de leur mise en œuvre des cartes, donné à celles-ci une sveltesse remarquable qui rappelle bien mieux la forme des beaux tarots vénitiens du commencement du quinzième siècle. Dans toutes les productions qui nous restent de ces maîtres graveurs, on remarque que les dimensions, bien proportionnées, varient entre 100 et 95 millimètres en hauteur sur 57 à 53 en largeur. Au seizième siècle, la forme oblongue des cartes est toujours conservée, mais les dimensions sont quelque peu réduites, et les spécimens qu'il nous a été donné de rencontrer n'ont plus que 82 à 85 millimètres en hauteur sur 48 à 50 en largeur.

Les Avignonnais et les Toulousains adoptèrent la même forme que les Lyonnais. Les cartes toulousaines du début du seizième siècle ont environ de 90 à 95 millimètres de hauteur sur 45 à 48 de largeur.

Cartes françaises de la fin du seizième au dix-huitième siècle. — Dès la fin de la première partie du seizième siècle, les cartiers parisiens et rouennais adoptèrent la forme mieux proportionnée des cartes lyonnaises, et jusqu'à l'entrée du dix-septième siècle les dimensions en sont presque identiques : 90 à 92 millimètres en hauteur sur 54 à 55 en largeur.

Pendant la première partie du dix-septième siècle, les cartes parisiennes furent un peu réduites et ne possédèrent plus que 82 à 84 millimètres en hauteur sur 50 à 52 en largeur.

Au milieu du dix-septième siècle et jusque vers 1675, ces cartes sont encore plus réduites, et pour vanter la gloire du siècle de Louis XIV on les établit sur 70 millimètres de hauteur environ et 43 à 44 en largeur.

Vers la même époque, les Rouennais établissaient leurs cartes aux dimensions de 83 à 84 millimètres en hauteur sur 43 à 44 en largeur.

Dans le dernier quart du dix-septième siècle les cartes reprennent des

dimensions plus raisonnables, et dans les premières cartes au portrait de Paris nous rencontrons les dimensions de 83 à 84 en hauteur sur 46 à 47 en largeur.

Au dix-huitième siècle, les Lyonnais donnèrent à leurs cartes des dimensions assez différentes suivant leur destination; parmi celles que nous avons rencontrées, nous avons trouvé les proportions suivantes :

Cartes de Lyon pour la région, 85 millimètres sur 45 à 46;

Cartes pour la Bourgogne, 86 à 87 millimètres sur 50;

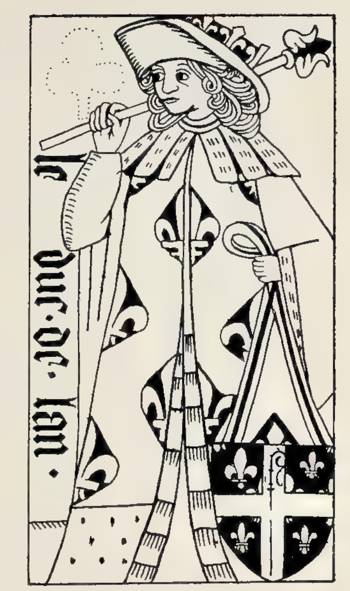
Cartes pour l'Empire germanique, 88 millimètres sur 51 à 52;

Cartes pour le Dauphiné, 95 millimètres sur 55;

Cartes pour la Provence, 88 millimètres sur 51;

Cartes pour la Suisse, 80 millimètres sur 44.

Les fabricants de Thiers, pendant la première partie du dix-septième siècle, éditèrent des cartes ayant 84 à 86 millimètres de hauteur sur 43 à 45 de largeur; mais, à la fin de ce siècle, leurs productions étaient, après celles du Dauphiné, les plus vastes du royaume : elles avaient en effet 92 à 93 millimètres de hauteur sur 52 à 53 de largeur.



CARTE LYONNAISE, FIN DU XVe SIÈCLE

Les cartiers de Limoges, qui ne firent que copier les cartes éditées à Thiers, donnèrent pendant le dix-septième siècle, à leurs cartes, des dimensions variant de 88 à 90 millimètres en hauteur et de 50 à 52 en largeur.

A partir de 1701, la grandeur des cartes devient plus uniforme. On édite alors soit le patron de 20 cartes à la feuille, soit celui de 24, soit encore celui de 30 cartes. Les dimensions de ces cartes varient peu jusque vers 1745, et voici quelques-unes de celles des divers patrons en usage :

Patron à 20 cartes : à Paris, 84 millimètres sur 54; à Lyon, 84 millimètres sur 54; à Rouen, 81 millimètres sur 53; à Nantes, 84 millimètres sur 53; à Thiers, 87 millimètres sur 53; à Bordeaux, 87 millimètres sur 56; etc.

Patron de 24 cartes : à Dijon, 78 milli-



CARTE ROUENNAISE DU XVIe SIÈCLE

mètres sur 52; en Dauphiné, 84 millimètres sur 48; à Aix et Marseille, 82 millimètres sur 50, etc.


CARTE D'AUVERGNE DU XVIIIe SIÈCLE

Portrait à 30 cartes: à Montpellier, 75 millimètres sur 46; à Toulouse, 78 millimètres sur 46; à Avignon, 75 millimètres sur 46; etc.

Bien entendu, nous ne donnons pas ces dimensions comme rigoureusement exactes, car bien souvent, dans une même forme, les figures avaient quelquefois un écart de près d'un millimètre.

En 1745, ces dimensions furent quelque peu modifiées; l'écart entre les cartes au patron de 20 figures et celui de 24 est très peu sensible et ne porte guère que sur la largeur des cartes. Dans le patron à 20 cartes, la largeur varie entre 52 et 55 millimètres, tandis que dans celui de 24 on trouve les dimensions de 48 à 52. Quant à la hauteur, elle oscille entre 80 et 83 millimètres pour ces deux patrons.

Le patron à 30 cartes a de 47 à 50 millimètres de largeur sur 78 millimètres de hauteur.

Pour connaître les divers patrons employés dans les villes de France, il suffira de se reporter au tableau que nous avons donné relativement à l'emploi du papier filigrané à la fin du dix-huitième siècle, car les usages ont apporté peu de variation dans la dimension des cartes pendant la dernière partie du dix-huitième siècle.


CARTE DE PROVENCE, XVIIIe SIÈCLE
TIRÉE D'UN BOIS DE DREVETON L'AÎNÉ
(ARCHIVES MUNICIPALES D'AIX)

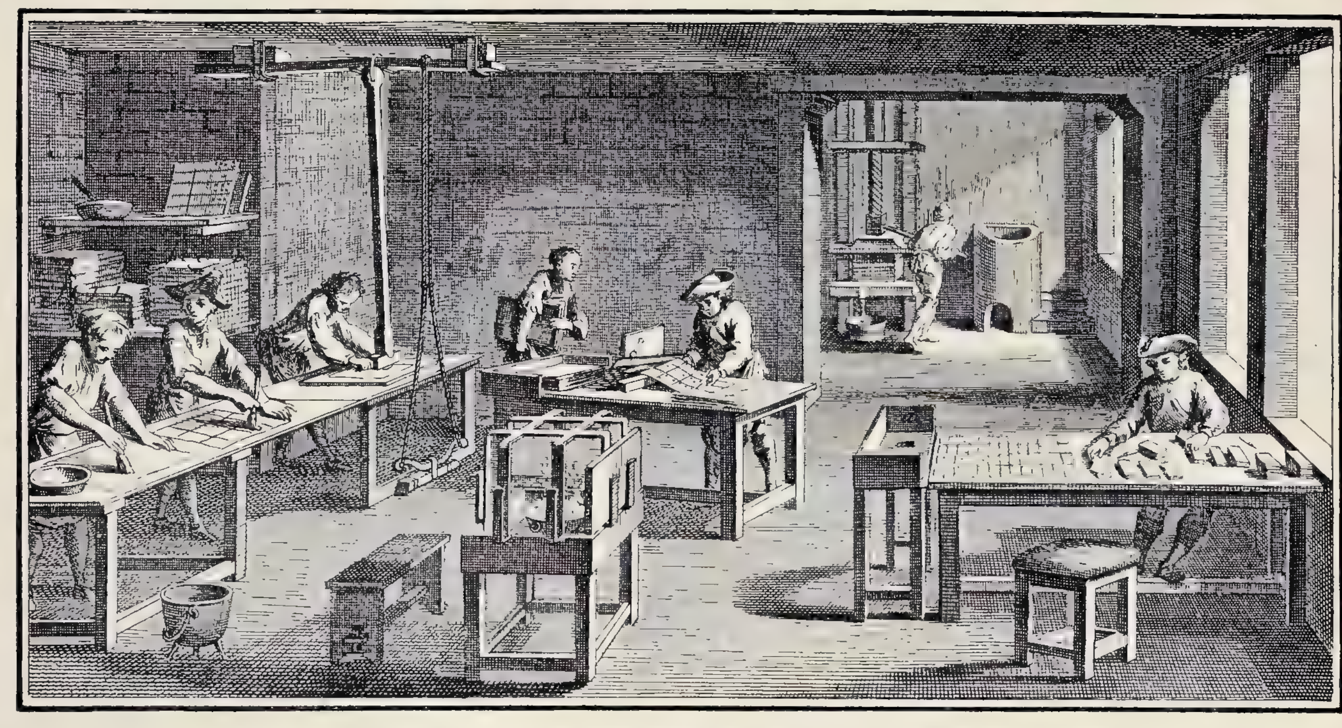
Depuis la loi de 1810 toutes les cartes sont uniformes comme grandeur, et elles n'ont pas changé pendant tout le dix-neuvième siècle.

X. — Opérations successives pour la confection des jeux.

Ce n'est guère que par les statuts des différentes corporations de cartiers que l'on peut se rendre à peu près compte de la façon de travailler à la fabrication des cartes.

On peut diviser en huit parties distinctes cette opération :

1° Le moitissage du papier destiné à l'impression de la gravure;
2° L'impression des figures;
3° Le mêlage des papiers;
4° Le collage;
5° La peinture;
6° Le lissage;
7° Le découpage des cartes;
8° Le triage.



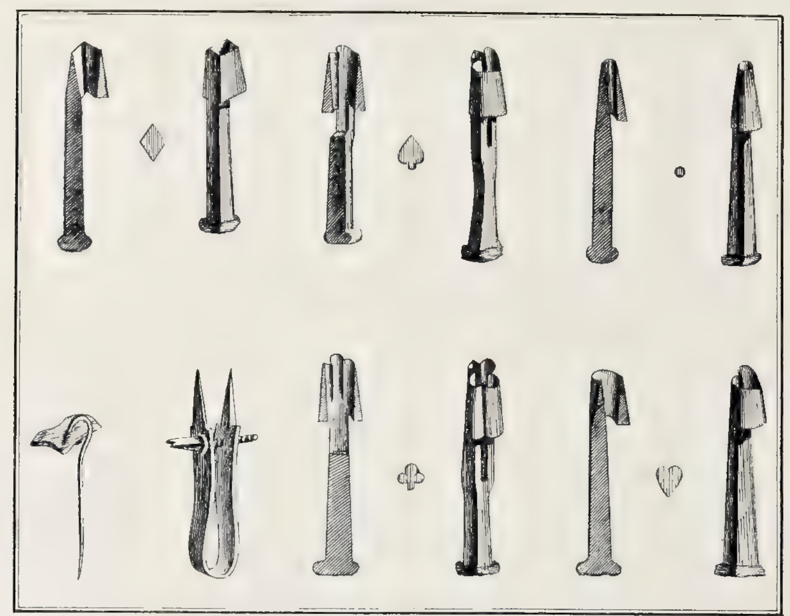
LA FABRICATION DES CARTES A LA FIN DU XVIIIe SIÈCLE

LE COLLAGE DES FEUILLES, LE LISSAGE, LE DÉCOUPAGE, LA MISE EN PRESSE, LE JETAGE DES JEUX

D'APRÈS *l'Encyclopédie de Diderot et d'Alembert.*

« A l'origine, au quinzième siècle, dit le rapport du jury de l'Exposition de 1855, c'étaient des femmes, qui, à Nuremberg et à Augsbourg, étaient chargées de décorer à la main les cartes à jouer : ces ouvrières étaient appelées « Kartenmahlerin », et on les employait pour ce travail de préférence aux hommes parce qu'elles se contentaient d'un salaire moins élevé.

» Jusque vers 1830, on a employé le moyen primitif qui consiste à colorier au patron ; les couleurs employées étaient en général le rouge, le jaune, le bleu et le noir. »

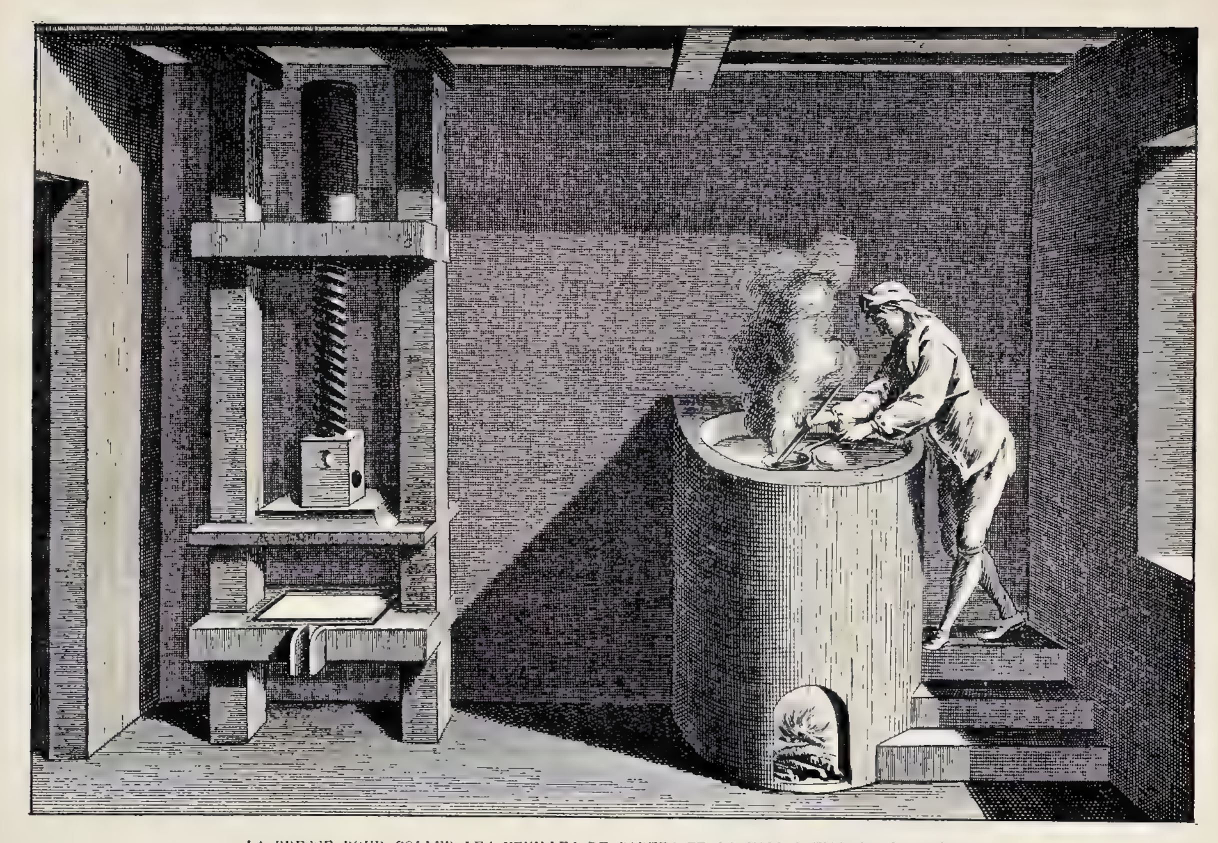


FERS SERVANT A DÉCOUPER LES PATRONS POUR LES ENSEIGNES DES CARTES
COMPAS POUR MESURER LA DISTANCE DES POINTS ET CROCHET POUR LE SÉCHAGE DES FEUILLES
D'APRÈS *l'Encyclopédie de Diderot et d'Alembert.*

Par l'article XII de leurs statuts, les maîtres cartiers parisiens pouvaient uniquement exposer dans leur vitrine et vendre comme cartes fines celles qui étaient fabriquées sur quatre épaisseurs de papier et « faictes de papier cartier fin devant et derrière et des principales couleurs inde et vermillon » ; tout manquement à cette clause entraînait la confiscation des marchandises.

Les statuts des maîtres cartiers de Tournai nous apprennent que les cartes devaient être « molées ou patronnées sur papier collé ou blanchy et brunetit et tout faire à la destrempe de telles coulleurs comme vermillon, mynne, brésil, florée, feul, vert de gris, brughe, espine, orpiement, blanc et noir commun sans y poir mettre or ne argent, azur ne autres fines coulleurs ».

A Toulouse, les maîtres cartiers ne pouvaient faire un jeu de cartes composé de deux sortes de papier ; les jeux devaient être entièrement sur papier fin ou sur papier gros et peints « avec bon vermillon, verdet, rosette ou autres couleurs meilleures ».



LA PRESSE POUR COLLER LES FEUILLES DE CARTES ET LA FABRICATION DE LA COLLE

D'APRÈS *l'Encyclopédie de Diderot et d'Alembert.*

Les cartes étaient autrefois divisées en quatre catégories différentes suivant le degré de la finesse du carton employé et la perfection qui était apportée à leur fabrication. On distinguait, en effet, les cartes du premier choix qui étaient dénommées la *fleur;* celles du second choix appelées les *premières;* celles du troisième choix appelées *secondes*, et celles du quatrième choix appelées les *triards* ou *fonds*.

Nous avons trouvé dans un mémoire que M. de la Porte, intendant du Dauphiné en 1754, adressa à cette époque au Conseil du commerce, des détails circonstanciés sur la manière dont on s'y prenait pour fabriquer les cartes à jouer :

Il faut, dit-il, trois sortes de papier pour former les cartes à jouer :

Le pot, qui est le papier de dessus destiné à recevoir la couleur.

L'étresse ou main brune, qui est le papier du milieu, et le papier cartier qui est le papier de dessous.

Le premier travail s'appelle le mélange du papier. On mêle une feuille de papier cartier avec une feuille d'étresse pour les cartes de tête et une feuille d'étresse avec une feuille de papier pot pour les cartes de points.

Un habile ouvrier peut mêler deux rames dans une heure.

Le collage vient après; il y en a deux, le collage en feuille et le collage en ouvrage. Dans le premier on colle les feuilles telles qu'elles ont été mêlées; dans le second on colle le dessous aux cartes de points et le dessus aux cartes de testes.

Un ouvrier peut coller dans un jour dix rames de papier composées chacune de vingt mains.

Les cartons étant collés, on les met en presse, de là on les attache aux étendages pour sécher; en été ils y restent un jour et en hiver plus ou moins suivant le degré de chaleur de l'endroit où ils sont étendus.

La peinture des cartes vient ensuite; un bon ouvrier peint jusqu'à cinquante, cinquante-cinq mains de cartons composées de vingt-cinq chacune et destinées pour les cartes de points; mais lorsqu'il travaille aux cartes de teste, il n'en peint qu'environ neuf mains parce que ces dernières sont chargées de cinq couleurs.

La lisse suit la peinture. Elle sert à donner le lustre aux cartes. On les chauffe et on les savonne pour pouvoir les lisser; le dessous des cartes ne se lisse ordinairement que lorsqu'on veut former les jeux, à cause que ce lustre se perd facilement. On peut lisser dans un jour quinze à seize mains dessus et dessous.

Avant de travailler à la lisse, on prépare et on arrange les cartons dans l'ordre qu'ils doivent avoir, ce qui s'appelle faire les bouttées. Elles sont composées de différentes façons suivant la quantité et l'espèce de jeu que l'on veut former.

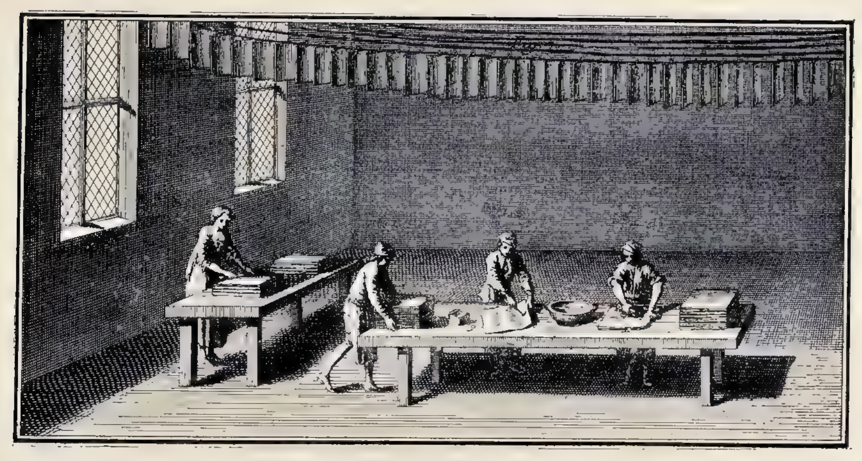
Une bouttée de vingt jeux de cartes entière est composée de cinquante-deux cartons, sçavoir : quarante de points et douze de testes, les quarante cartons de points font ce qu'on appelle le patron. Le patron est de cinq doubles ou de dix cartons; dans les quatre patrons de points, il y en a deux de bas jeu et deux de gros jeu. Les bas jeux sont les deux, les trois, les quatre, les cinq et les six; les gros jeux sont les sept, les huit, les neuf, les dix et l'as. Chaque carton produit deux cartes de chaque espèce.

La dernière opération est celle de couper; on se sert à cet effet de deux sortes de cizeaux : les grands et les petits. Les grands sont employés à rogner et à traverser, c'est-à-dire à couper le carton dans toute sa longueur; les petits servent à couper la carte, ce qu'on appelle trancher les coupeaux.

Les cartes coupées, on les assortit et on les trie en séparant les bonnes d'avec les mauvaises, on forme ensuite les jeux et on les enveloppe.

On va à présent entrer dans le détail des frais qu'occasionnent les cartes et les spécifier article par article pour démontrer le bénéfice que ce métier peut rapporter à ceux qui l'exercent.

Le papier nécessaire pour former une main de cartons coûte.	15 sous	3 deniers.	
Le collage et la colle.	1 —	9 —	
Pour la main-d'œuvre.	1 —	6 —	
Pour l'achat des couleurs servant à faire la peinture pour les testes et les points.	1 —	10 —	
Pour la lisse.	1 —	9 —	
Pour l'impression des testes.	1 —	5 —	
Pour le triage des cartes et les autres petits frais.	2 —	—	
Total : 1 livre	5 sous	6 deniers.	



LE COLLAGE ET LE SÉCHAGE DES FEUILLES DE CARTES
D'APRÈS *la Petite Encyclopédie méthodique.*

Une main de cartes produit quinze jeux de cartes, sçavoir : cinq jeux de cartes entières, cinq d'ombre et cinq de piquet.

Ces quinze jeux valent les uns dans les autres 2 sols 3 deniers chacun, ce qui fait une somme de 1 livre 11 sous 3 deniers, de laquelle déduisant celle de 1 livre 5 sous et 6 deniers, il reste de bénéfice net au cartier 5 sous et 9 deniers.

XI. — **Prix de vente des jeux en 1769.**

Le métier de maître cartier n'était certes pas une sinécure, car ces malheureux industriels avaient à supporter les vexations continuelles de la Régie. A chaque moment ce n'étaient que descentes judiciaires, procès-verbaux, qui se terminaient invariablement par des condamnations à une amende plus ou moins forte suivant la manière dont le maître s'était conduit vis-à-vis des préposés du régisseur.

Les cartiers étaient obligés, en raison des droits, de vendre les cartes à un tarif très élevé. Avant de donner le tableau du prix auquel les cartes étaient tombées quand la liberté pleine et entière fut accordée pour la fabrication des cartes, il nous a paru intéressant d'indiquer un aperçu du prix des jeux vers

1769. Ce renseignement est établi sur une base absolument certaine, puisqu'il provient du *Livre-Journal* d'Etienne Massé, cartier parisien d'une importance moyenne (Archives de la Seine. Fonds de la Juridiction consulaire de Paris, n° 943) :

Jeux de brelan.	5	sous	4	deniers.
— piquet.	5	—	8	—
— try.	5	—	6	—
— quadrille	6	—	4	—
— entières	7	—	8	—

Le jeu le plus en faveur auprès du public en 1790 était le jeu de piquet. Certains fabricants de Paris avaient une renommée particulière pour l'établissement de ces jeux : cette année-là Ybert déclare 95781 jeux; Delâtre, 83378; Jean Minot, 63932, et Chassonneris, 55314.

Les jeux de brelans à 28 cartes jouissaient aussi d'une certaine vogue; c'est ainsi que, pendant la même année, Jean Minot en vendit 58840; Lefer, 43760; Mandrou, 32922.

Par contre, on ne fabriquait presque plus à Paris de grands jeux de tarots et il n'y avait que deux maîtres qui se livraient à la confection de ces genres de jeux; encore leur débit en était-il bien modeste. Lachapelle, en 1790, déclara à la Régie 168 de ces jeux, tandis que son concurrent Lebouvier n'en accusait que 61.

Les jeux d'entières à 52 cartes étaient également demandés; Jean Minot en fabriqua 67614 en 1790; Delâtre, 60642; Chassonneris, 50858 (1).

XII. — **Fabrication des cartes au dix-neuvième siècle.**

L'administration des droits sur les cartes, en imposant de nouveaux moulages aux cartiers à partir du 1er avril 1810, n'avait pas seulement en vue de faire mettre dans le commerce des cartes parfaitement gravées, elle songeait aussi à faire patronner les cartes le plus élégamment possible. Dans la circulaire n° 52 du 28 septembre 1810, nous relevons cet intéressant passage :

« La Régie a voulu que le dessin et la gravure des nouvelles cartes à figures offrissent plus de perfection que les anciennes, et le mode de moulage qu'elle a adopté garantit aussi plus d'égalité et de netteté dans l'impression ; mais ces avantages deviendraient à peu près nuls si, de leur côté, les cartiers n'apportaient pas tous leurs soins à la peinture ou à l'habillage des cartes. Pour leur donner une idée

---

1. Pour donner une idée de ce que pouvait fabriquer un maître cartier de moyenne importance, nous reproduisons ici, d'après le livre du commis préposé à la perception du droit sur les cartes à jouer pendant les mois de février et mars 1780, le relevé de l'inventaire qui avait été fait par ce fonctionnaire le 1er février de cette année dans la boutique du sieur Hugues Chassonneris, maître cartier à Paris, rue de la Verrerie, à l'enseigne des Trois-Rois, ainsi que des impressions que ce maître fit faire au bureau de la Régie pendant cette même période :

Le 1er février 1780, Chassonneris produit au commis 16432 feuilles de têtes ordinaires; 990 feuilles de try, et 2460 feuilles de valets rouges qui se trouvaient dans son magasin.

Le 8 mars, il fait imprimer au bureau sur les moules de la Régie 2000 feuilles de valets rouges.

Le 9 mars, 2000 feuilles de têtes ordinaires et 500 feuilles de valets.

Le 10 mars, 3000 feuilles de têtes ordinaires.

Pendant ces deux mois, il reçut 240 rames de papier pot filigrané devant rendre, d'après l'estimation du commis, 2400000 cartes.

Pendant la même période, Chassonneris présenta au contrôle 24576 jeux (12012 en février et 12564 en mars), se décomposant ainsi : jeux d'entières, 7866; reversy, 252; quadrille, 1728; piquet, 10896; try, 150, et brelan, 3684.

(Archives Nationales. — Dossiers concernant la régie des cartes à jouer et les livraisons de papier filigrané, G^2 186 à G^2 195.)



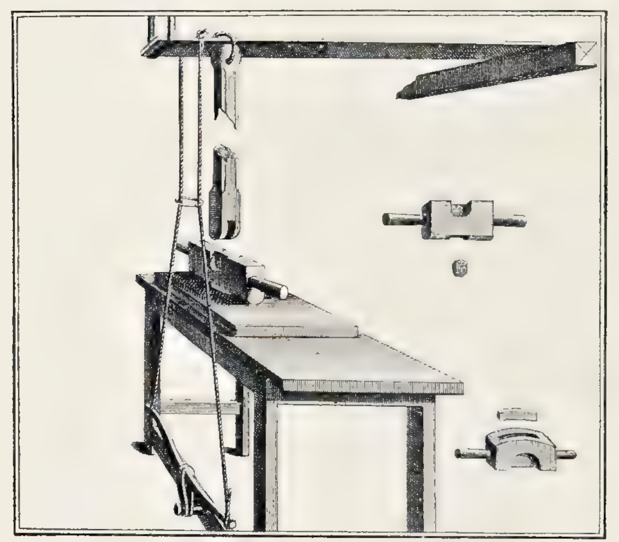
Habit de Cartier.

ARTISAN REVÊTU DES DIVERS ACCESSOIRES DE SON MÉTIER

CONTRE-TYPE DES COSTUMES DE LARMESSIN

(COLLECTION G. MARTEAU).

de ce que l'on peut faire en ce genre, il vous sera adressé avec cette circulaire autant de nouveaux moulages peints qu'il y a de cartiers dans votre direction et quelques-uns de plus pour être conservés dans vos bureaux... Vous devez, en leur remettant ces modèles, les engager à se conformer autant qu'il sera possible à cet habillage qui, par le choix des couleurs adoptées pour les différentes figures, donnera aux joueurs le moyen de les distinguer plus aisément les unes des autres. Ce mode d'habillage n'est pas obligatoire et ne doit pas empêcher que les cartiers ne cherchent à le perfectionner, puisque, les moulages étant à l'avenir les mêmes pour tous, ce n'est plus que par leur habileté à les peindre qu'ils pourront acquérir quelque supériorité dans leur profession; mais, s'ils essaient quelques changements, ils ne devront pas perdre de vue que la même couleur doit dominer dans l'habillage des trois cartes d'une même série... Du reste, le nombre des couleurs n'a pas été augmenté et il leur suffira de cinq patrons comme auparavant, le patron rouge pâle ou couleur chair remplaçant le noir que le nouveau mode de moulage a permis de supprimer. »

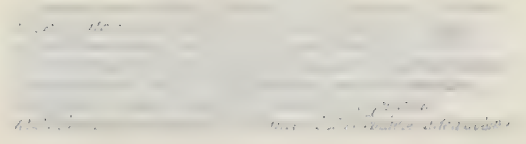

LA LISSE EMPLOYÉE POUR DONNER AUX CARTES LE BRILLANT
D'APRÈS *l'Encyclopédie de Diderot et d'Alembert.*

C'est à partir de 1816 seulement qu'il fut permis aux cartiers d'imposer un tarotage au dos de leurs cartes. C'est, en effet, par l'article 165 de la loi du 28 avril de cette année que faculté fut donnée aux fabricants de cartes « de faire usage de papiers tarotés ou de couleur pour le dessus de leurs cartes ».

Le coloriage au patron des cartes à jouer subsista jusque vers l'année 1830. A cette époque, nous apprend le rapporteur de l'Exposition de 1855, M. de la Rue découvrit un procédé au moyen duquel il arrivait à donner une coloriation complète aux cartes avec le concours de cinq planches. Dans ce système, l'application des couleurs se faisait à l'aide de la presse typographique.

Actuellement, la plupart des fabriques de cartes emploient le procédé lithographique pour le coloris de leurs cartes.

En ce qui concerne la fabrication des cartes à jouer au dix-neuvième siècle, nous avons demandé à M. Marteau, l'un des directeurs propriétaires de l'ancienne maison Grimaud, qui déjà avait bien voulu mettre à notre disposition sa remarquable collection, de rédiger à notre intention une note résumant les diverses phases par lesquelles on arrive à confectionner actuellement les jeux de cartes. M. Marteau ayant accédé à notre désir, nous reproduisons ici, dans son intégralité, cet intéressant article de notre éminent collaborateur :



[illegible] ... les trois cartes d'une même série... Du reste, le nombre des couleurs est pas été augmenté et la leur [illegible] de cinq [illegible] [illegible] auparavant. [illegible] [illegible] était remplaçant le tout que le nouveau mode de [illegible] a permis de supprimer. »



[illegible]

C'est à partir de 1816 seulement qu'il fut permis aux cartiers d'imposer un tarotage au dos de leurs cartes. C'est, en effet, par l'article 165 de la loi du 28 avril de cette année que faculté fut donnée aux fabricants de cartes « de faire usage de papiers tarotés [illegible] [illegible] pour le dessus de leurs cartes ».

Le coloriage [illegible] des cartes à jouer subsista jusque vers l'année 1830. A cette époque, [illegible] apprend le rapporteur de l'Exposition de 1855, M. de la Rue découvrit un [illegible] au moyen duquel il arrivait à donner une coloriation complète aux cartes [illegible] des cinq planches. Dans ce système, l'application des couleurs [illegible] faisant à l'aide de la presse typographique.

Actuellement la plupart des fabriques de cartes emploient le procédé lithographique pour le [illegible] de leurs cartes.

En ce qui concerne la fabrication des cartes à jouer au dix-neuvième siècle, nous avons demandé à M. Marteau, l'un des directeurs propriétaires de l'ancienne maison Grimaud, qui [illegible] avait bien voulu mettre à notre disposition sa remarquable collection [illegible] à notre intention une note résumant les diverses phases par lesquelles on passe à confectionner actuellement les jeux de cartes. M. Marteau ayant accédé à notre désir, nous reproduisons ici, dans son intégralité, [illegible] intéressant [illegible] notre éminent collaborateur :



Une Fabricante
de Cartes à jouer

1. Baquet avec couleur a bruner, 2. Le pinceau a bruner,
3. Les Patrons, 4, La Feulle de cartes. appelée "l'Image."
4. Les Planches portant les gravures. des N.os 7. 8. 9. 10,
5. Le Bâton contre lequel on frappe le pinceau. 6, La Brosse à coller.
7. La Feulle à coller. 8. Le Pinceau pour la peinture,
9. Le Plat sur lequel on prend la couleur avec le pinceau.
10. La Brosse pour appuyer, 11, Le Planoir, 12, La Feuille de carte à aplanir

« Les détails de la fabrication de la carte n'ont guère changé depuis l'origine, et les phases n'en ont pas varié depuis Louis XIV et Louis XV, réserve faite du remplacement de la main-d'œuvre par la machine. Nous pouvons citer à l'appui de ce que nous avançons : 1° une gouache du musée Carnavalet représentant un intérieur de fabrique de cartes à jouer au dix-septième siècle : les ouvriers y sont bien placés avec leurs instruments de travail en mains, et on peut suivre



LA FABRICATION DES CARTES EN ALLEMAGNE AU XVIII° SIÈCLE
D'APRÈS UNE GRAVURE SUR CUIVRE
(BIBLIOTHÈQUE NATIONALE. — ESTAMPES)

la fabrication depuis le maniement du papier brut jusqu'à la vente du jeu; 2° un article de l'*Encyclopédie* de Duhamel du Monceau, publié vers 1765, décrivant la fabrication dans ses menus détails.

» La carte à jouer actuelle se compose de trois papiers d'épaisseur égale, collés ensemble. Elle se fabrique en carton dont le format est de 37 centimètres sur 40, comprenant 24 cartes : chaque carton est formé par l'assemblage de trois feuilles; la feuille du recto ou « par devant »; celle du milieu ou « étresse », généralement grise pour donner l'opacité, et enfin la feuille du verso revêtue, le plus souvent, d'un dessin en taille-douce. Pour les cercles, cependant, les dos

des cartes sont unis blancs, roses, bleus, verts, lilas ou chamois, et portent quelquefois le monogramme ou la marque du client.

» Les feuilles du recto ou de régie reçoivent en typographie ou en lithographie l'impression des figures et des points; celles du verso ou dos, l'impression en taille douce ou tarotage. Les unes et les autres sont séchées soigneusement et mises en réserve en attendant leur utilisation.

» Ce moment venu, on assemble ces feuilles avec l'étresse par le collage qui se fait soit à la colle de pâte, soit avec d'autres matières.

» Après le collage et le séchage, qui en est la conséquence, les cartes, selon leur qualité, sont vernies ou non, puis passées aux cylindres ou lisseuses pour être lissées. Puis, enfin, elles sont découpées, triées, jetées (le jetage est la mise en jeu, en terme de cartier), pliées et placées en magasin en attendant leur départ. Ce jour-là, elles sont banderolées, timbrées, mises en sixains et expédiées sous la surveillance de la Régie. Les cartiers ne banderolent que les cartes partant le jour même : la bande est une pièce comptable de la taxe, et, s'il fallait avoir un stock de cartes munies de leur bande, l'avance d'argent du fabricant serait trop considérable.

» Nous détaillons ci-dessous, sous forme de tableau, les opérations diverses de fabrication :

» L'unité de fabrication, qui s'appelle bouttée, est assez variable dans les mêmes maisons d'abord, puis de maison à maison. Elle est, le plus souvent, de 60 sixains (360 jeux), pour les jeux de piquet; de 52 et 32 sixains, pour les jeux de whist. Le sixain se compose de 6 jeux; plus la carte est fine, plus il y a intérêt à opérer par quantité réduite. Si nous prenons comme exemple la bouttée de 60 sixains de piquet, nous voyons qu'elle se compose de 480 feuilles de 24 cartes se divisant ainsi :

180 feuilles de figures,
15 feuilles d'as de trèfle,
285 feuilles de points.

» *Première opération.* — Impression. — Recto : 1° Tirage en noir des figures et des as de trèfle par les soins de la Régie; 2° Tirage en couleur des figures et des points soit en typographie, soit en lithographie, suivant les procédés usuels, par les soins des fabricants.

» Verso : Impression en taille-douce et en bobines d'un dessin quelconque, ou impression sur fond uni en typographie ou lithographie d'un monogramme ou emblème spécial.

» *Deuxième opération.* — Collage, dont les phases successives sont :

» Mêlage ou préparation des feuilles pour le collage ;

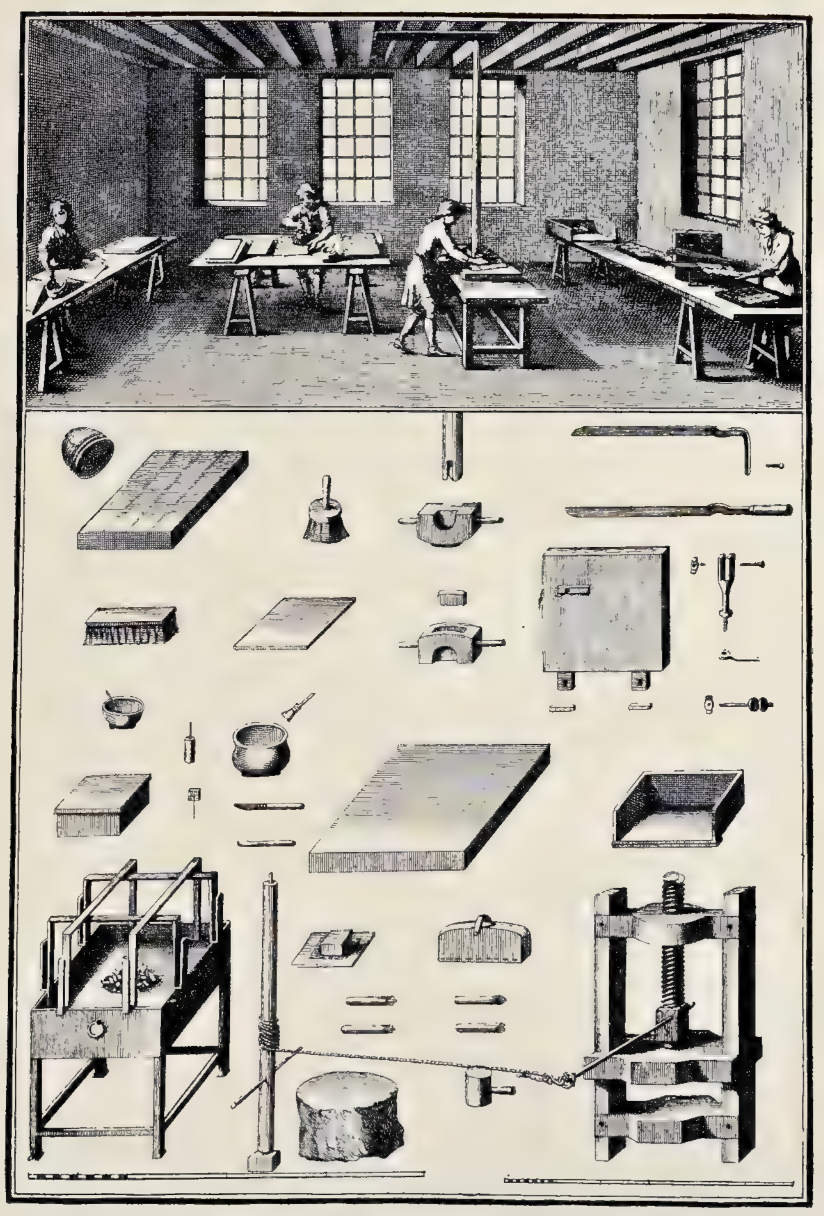
» Collage proprement dit ou assemblage des trois feuilles ;

» Petit collage ou manœuvres diverses pour séchage des feuilles collées : transport au séchoir, étendage, abattage.

» Séparage : enlèvement des macules qui protègent les feuilles et empêchent le décalquage.

» *Troisième opération.* — Vernissage soit par immersion, soit au pinceau, soit mécaniquement.

» *Quatrième opération.* — Lissage : cette opération donne à la carte du



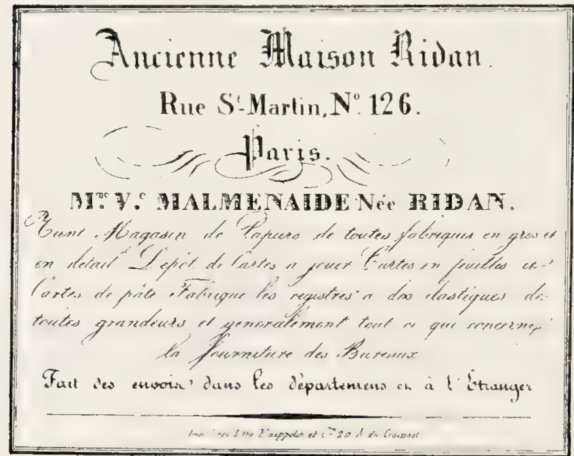
L'OPÉRATION DU LISSAGE DES CARTES ET LES OUTILS EMPLOYÉS DANS LE MÉTIER DE CARTIER
D'APRÈS *la Petite encyclopédie méthodique.*

(BIBLIOTHÈQUE NATIONALE. — ESTAMPES)

glacé et la rend glissante ; elle est obtenue au moyen d'un passage entre deux cylindres, l'un de fonte dure, l'autre de rondelles de papier pressées, les deux cylindres étant animés de vitesses différentes.

» *Cinquième opération.* — Passage aux ciseaux ou découpage. Les feuilles, une fois lissées, sont passées à deux cisailles circulaires ; la première les découpe en bandes ou copeaux de six cartes ; la seconde découpe les copeaux en cartes. Les cartes sont recueillies par sortes dans une boîte ou chaperon (il y a donc 32 sortes dans une bouttée de 360 jeux de piquet et chaque sorte a 360 cartes).

» *Sixième opération.* — Triage : les cartes passent ensuite au triage, dont l'objet est de rebuter les cartes défectueuses soit pour malfaçon, soit pour nuançage, et de ne laisser pour les jeux que des cartes sans défaut. Ce triage est d'autant plus rigoureux que la carte est plus fine. Pour les cartes de cercle, on procède à un second triage qu'on appelle recoulage. Pour éviter les jeux incomplets, on procède à une troisième vérification qu'on appelle comptage.



Ancienne Maison Ridan.

Rue St-Martin, N° 126.

Paris.

Mme Ve MALMENAIDE Née RIDAN.

Tient Magasin de Papiers de toutes fabriques en gros et en detail Dépôt de Cartes a jouer Cartes en feuilles et Cartes de pâte Fabrique les registres a dos élastiques de toutes grandeurs et généralement tout ce qui concerne la Fourniture des Bureaux

Fait des envois dans les départemens et à l'Étranger

CARTE DE COMMERCE DE LA MAISON RIDAN
ÉPOQUE LOUIS-PHILIPPE
(COLLECTION G. MARTEAU)

» *Septième opération.* — Jetage (terme de cartier signifiant composition des jeux) : le jetage s'effectue soit en recueillant les jeux après le découpage chez les fabricants peu soucieux du triage, soit après triage à la table, c'est-à-dire dans des châssis où il y a autant de compartiments sans fond que de jeux dans une bouttée ; en jetant dans chaque casier une carte de chaque sorte, les jeux sont composés quand les sortes sont épuisées ; on lève alors le châssis et les jeux restent sur la table. Ce procédé a d'assez nombreux inconvénients qui ont amené certains fabricants à la composition mécanique des jeux, ce qui a lieu dans la fabrique Grimaud.

» *Huitième opération.* — Pliage ou enveloppage des jeux.

» *Neuvième opération.* — Banderolage (application de la bande de Régie et du timbre humide).

» *Dixième opération.* — Relevage ou paquetage en sixains.

XIII. — Cartes à jouer françaises au point de vue fiscal.

» Les cartes à jouer en France sont soumises à une taxe des plus élevées, et, comme toute taxe de cette nature est une prime à la fraude, la Régie française a dû multiplier ses précautions pour décourager les fraudeurs.

» Voici les diverses garanties dont elle s'est entourée :

» 1° Elle fabrique le papier du recto de la carte à jouer, qui est vergé et filigrané aux armes de la Régie, et elle vend ce papier aux fabricants.

» 2° Elle imprime au trait noir, à l'Imprimerie Nationale, les feuilles de figures et d'as de trèfle; les figures avec ou sans la mention « Cercle » suivant que les jeux sont destinés aux cercles ou aux particuliers, les as de trèfle avec le timbre rouge ou bleu selon les deux destinations précédentes.



CARTE D'ADRESSE DE DELION
ÉDITEUR DE JEUX INSTRUCTIFS ET HISTORIQUES, XIXe SIÈCLE

» La composition des feuilles de figures est à deux jeux la feuille : douze figures répétées deux fois.

» La feuille d'as de trèfle comprend vingt-quatre as.

» La feuille de points est en blanc et doit recevoir vingt-quatre cartes de points.

» Le format de ces feuilles est de 37 sur 40 centimètres.

» Ces feuilles de papier sont vendues aux fabricants à raison de 25 francs le paquet de mille feuilles pour les feuilles imprimées et de 17 francs pour les feuilles blanches.

» 3° La Régie exige sur les enveloppes de jeux les noms et marques du fabricant pour établir sa responsabilité en cas de vente de jeux irréguliers.

» 4° Elle impose une bande de contrôle aux armes des contributions indirectes portant la taxe du jeu correspondant, et applique, après le collage de cette bande autour de l'enveloppe, à cheval sur les deux pièces, un timbre humide avec date de l'opération; cette dernière opération pour empêcher la bande d'être décollée et réappliquée.

» Voilà les garanties dont l'Etat français entoure la fabrication des cartes de son portrait.

» **Cartes à portraits étrangers consommées en France.** — En dehors des cartes précédemment décrites, qui sont de beaucoup les plus employées dans notre pays, il y en a d'autres qui répondent à des besoins régionaux, comme le jeu de l'Aluette ou cartes des Pêcheurs, pour la Vendée, la Bretagne et la Normandie; le jeu catalan pour le Roussillon et les départements confinant aux Pyrénées-Orientales (ces deux jeux sont des variantes du jeu espagnol); les jeux de tarots allemands et italiens consommés en Bourgogne, Franche-Comté, Savoie et Nice; les jeux de patience, de cartomancie et quelques jeux de fantaisie et de luxe.

» Enfin, nous avons la nombreuse série des cartes destinées à l'exportation.

» Pour ces dernières, comme pour les précédentes, les portraits, qu'ils soient imprimés en typographie ou en lithographie, ont toujours une impression en noir, puis des couleurs. La forme ou cliché de trait noir, que ce soit pierre, galvano ou zinc, est retenue par la Régie dans un local spécial dont elle détient la clef; quand il y a lieu de procéder à un tirage, le fabricant demande délivrance de la forme de trait en déclarant la quantité de jeux qu'il prétend tirer. La forme est délivrée et le tirage effectué sous la surveillance du contrôle de Régie intéressé. Le service prend alors le tirage en charge et, à chaque expédition, décharge le fabricant des jeux vendus.

» Quatre inventaires contradictoires ont lieu dans l'année et les comptes de la Régie et du fabricant doivent concorder. S'il en est autrement, il y a des responsabilités matérielles et éventuellement pénales selon les agissements des fabricants.

» Les jeux de fantaisie destinés à être consommés en France, dont il a été question plus haut, doivent porter avec le nom du fabricant, le mot *France* sur les figures. Ils sont imprimés sur papier libre. Les seules garanties exigées par l'Etat sont : le timbre bleu ou rouge selon la destination (café ou cercle), la bande de contrôle, l'enveloppe et le timbre humide. Le timbre pour les jeux analogues aux jeux français s'applique sur l'as de trèfle; pour les jeux au portrait espagnol ou pour les jeux de tarot italiens, ce timbre est placé sur le deux d'épée.

XIV. — **Production des jeux en France.**

» Nous donnons ci-dessous la consommation des jeux en France pendant l'année 1901 :

Jeux de piquet (32 cartes) et sixette (36 cartes) ordinaires.	2 463 235	jeux.
Jeux de 52 cartes (entières) ordinaires.	245 537	»
Jeux de piquet et sixette cercles.	98 780	»
Jeux de 52 cartes (entières) cercles.	199 586	»
Etrangères timbrées, c'est-à-dire vendues en France. . .	63 965	»

» Ces cartes étrangères comprennent les séries dont il a été parlé plus haut : espagnoles, catalanes, aluettes, hollandaises, anglaises, américaines, patience, tarots italiens et allemands, cartomancie, etc.

» Certains pays limitrophes tiennent à avoir des cartes au portrait français. L'Alsace-Lorraine, notamment, y est restée fidèle. Pour donner satisfaction à

Pays de Destination	Commerce général : Quantités exportées				Commerce spécial
	Par Navires		Par Terre	Valeur Totale	Marchandises consommées : Valeur
	Français	Étrangers			
Angleterre	4 788	13 380		18 168	10 128
Allemagne	430		38 918	39 348	39 348
Belgique	„	„	82 335	82 335	82 335
Espagne	„	560	36 162	36 722	33 722
Italie	4 220	600	8 000	12 820	11 820
Roumanie	„	„	25 266	25 266	25 266
Turquie	425 462	4 745	•	430 207	430 207
Égypte	112 409	„	„	112 409	106 819
Maroc	12 660	350	„	13 010	13 010
Colombie	46 968	„	•	46.968	45 393
Brésil	13 979	1 090	„	15 069	14 769
Autres pays	67 165	38 564	11 800	117 529	96 842
Algérie	504 943	•	•	504 943	504 913
Tunisie	46 640	„	„	46 640	46 640
Madagascar et dépendances	18 158	„	•	18 158	18 158
Autres Colonies	125 712	340	•	126 052	125 157
	1 383 534	59 629	202 481	1 645 644	1 604 527

TABLEAU DES EXPORTATIONS DE CARTES A L'ÉTRANGER EN 1902
D'APRÈS LA STATISTIQUE DE L'ADMINISTRATION DES DOUANES FRANÇAISES

cette clientèle, et ne pas créer de confusion avec son portrait, la Régie française imprime pour l'étranger ce même portrait sur son papier filigrané, mais en ajoutant le mot *extérieur* au-dessous des noms des figures et en supprimant le timbre sur l'as de trèfle. Ces jeux ne sont pas soumis à la taxe. »

XV. — **Liste des cartiers français en 1903.**

Maison Grimaud (Chartier, Marteau frères et Boudin successeurs), à Paris.

Maisons : A. Camoin et Cie, à Marseille. — Ch. Bony et Cie, à Lunéville. — Bois frères, à Lyon. — Tourel, à Avignon. — Arripe père, à Toulouse. — Arripe fils, à Toulouse. — Sentoux, à Auch. — Dieudonné frères, à Angers.

XVI. — **Fabriques de cartes à jouer à l'étranger.**

ALLEMAGNE : Dondorf, à Frankfort-s.-Mein. — Wüst, à Frankfort-s.-Mein. — Stralsunder spielkarten fabrik, à Stralsund. — Altenburger, spielkarten fabrik, à Altenburg. — Frohmann, à Stuttgard. — Peter Burgers, à Cologne, et un grand nombre de petites fabriques.

ANGLETERRE : Goodall and Son, à Londres. — Willis, à Londres. — De La Rue, à Londres.

AUTRICHE : Glauz, à Vienne. — Piatnik und Sohne, à Vienne. — Saul Modiano, à Trieste. — Carl Yager, à Teplitz.

BELGIQUE : Léonard Biermans, à Turnhout. — Brépols et Dierickx Zoon, à Turnhout. — Van Genechten, à Turnhout. — La Turnhoutoise, à Turnhout. — Glénissen et fils, à Turnhout.

ESPAGNE : Viuda de Salvochea, à Cadix. — Segundo de Olea, à Cadix. — Manuel Lepiani y Rubio, à Cadix. — Comas y Ricart, à Barcelone. — Guarro, à Barcelone. — Humanes, à Madrid. — Estrada, à Madrid. — Héraclio Fournier, à Vittoria.

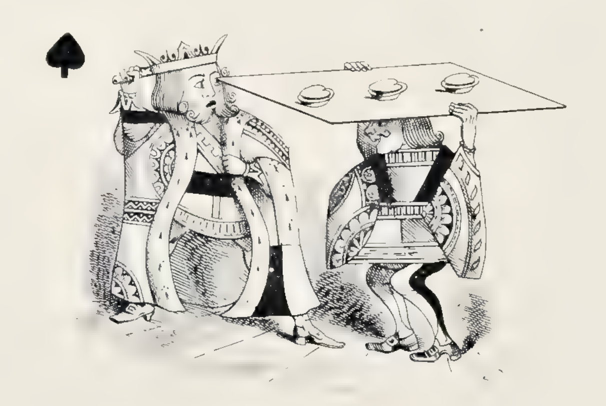
GRÈCE : Aspiotis, à Corfou.

ITALIE : Armanino, à Gênes. — Murari, à Bari. — L'Italie possède, en outre, quantité de petits fabricants de cartes disséminés dans les petites villes.

RUSSIE : Fabrication d'Etat. Manufacture impériale de cartes à jouer à Saint-Pétersbourg.

SUISSE : Muller, à Schafhouse.

ÉTATS-UNIS : A. Dougherty, à New-York. — Hart et C°, Consolidated card C°, à New-York. — The United States playing card C°, à Cincinnati. — The United States playing card C°, à Norwood (Ohio). — The American Playing card C°, à Kalamazo.





LA PASSION
du Jeu
Exprimée par des Satyres
Joueurs

Craignez ces Furieux, et Concevez leurs maux.
Qui verroit le ravage
Qui cause leurs transports, verroit toute la rage
Et des Vents, et des flots.

Le Ciel, pour se vanger de ces Cercles impies,
Disperse t-il icy les Flambeaux des Furies?
Le soufle d'Alecton irrite t-il le Feu
Qui les a pénétrez de la fureur du jeu?

A Paris chez Audran Graveur du Roy en l'Hotel Royal des Goblins — *Avec Privilege du Roy*

CHAPITRE III

LA PASSION DU JEU

Le jeu et les joueurs à travers les âges. — I. Punition des joueurs et des blasphémateurs aux treizième et quatorzième siècles. — II. Organisation de croisades religieuses pour la destruction des jeux de cartes aux quinzième et seizième siècles. — III. Edits et ordonnances contre les joueurs. — IV. Académies de jeu aux seizième et dix-septième siècles. Passion des rois de France pour les jeux de cartes. — V. Passion de Mme de Montespan pour le jeu de la Hoca. — VI. Anecdote sur les joueurs de cartes. — VII. Répression de la tricherie au jeu. — VIII. Académies de jeu au dix-huitième siècle. — IX. Interdiction formelle du jeu. Les maîtres cartiers adressent une remontrance contre l'édit du roi. — X. Développement de la passion du jeu pendant la période révolutionnaire. — XI. La ferme des jeux sous le Consulat et l'Empire. — XII. La superstition des joueurs. — XIII. Différentes manières de jouer aux cartes. — XIV. La comète. — XV. La bouillotte. — XVI. Le jeu de l'écarté. — XVII. Le jeu de piquet. — XVIII. Les cartes et le théâtre. — XIX. Le jeu de la drogue.

PREMIÈRE PARTIE

LE JEU ET LES JOUEURS A TRAVERS LES AGES

I. — **Punition des joueurs et des blasphémateurs aux treizième et quatorzième siècles.**

La passion du jeu est aussi ancienne que le monde et, de tous temps, les législateurs se sont efforcés de la refréner. A une époque où les considérations religieuses pesaient d'un grand poids sur les décisions des juges civils, les joueurs qui s'étaient laissés aller à blasphémer encouraient les rigueurs de la justice civile. Le jeu qui était interdit de la manière la plus sévère était celui des dés, et on ne permettait guère que les échecs et les dames. Ceux qui, en s'adonnant à ces jeux innocents, s'oubliaient au point de proférer des blasphèmes étaient très sévèrement punis. A Marseille, par exemple, ils étaient condamnés à 12 deniers d'amende, dont la moitié revenait au dénonciateur. Si le coupable était dans l'impossibilité de satisfaire à la condamnation, on le plongeait revêtu de ses habits dans l'eau du port ou des fossés de la ville autant de fois qu'il avait blasphémé. Ce genre de répression s'appelait « accabussar » (1225).

Les premières mesures prohibitives contre les jeux de cartes sont, à quelques années près, contemporaines de l'introduction des cartes en France. Nous voyons, en effet, que le Prévôt de Paris, par son ordonnance de 1397, fait défense aux gens de métier de jouer les jours ouvrables à la paume, à la boule, aux dés, aux cartes et aux quilles. Les mêmes défenses se trouvent renouvelées dans le synode de Langres, en 1404, et saint Bernardin, en 1405, dans son quarante-deuxième sermon de la Passion dans le carême, s'élève violemment contre ceux qui se livrent à ce jeu.

II. — **Organisation de croisades religieuses pour la destruction des jeux de cartes aux quinzième et seizième siècles.**

Dès le début du quinzième siècle, de véritables croisades furent menées contre les joueurs et contre ceux qui fabriquaient les cartes à jouer et autres ustensiles servant au jeu. On raconte, à ce sujet, que saint Bernardin prêchant, le 5 mai 1423, à Bologne, sur les degrés de l'église Saint-Pétrone, produisit tant d'effet sur les assistants qu'ils apportèrent aussitôt à ses pieds les dés, damiers, les cartes, et le tout fut jeté à l'instant dans un grand feu en présence des magistrats.

Bernini, relatant ce sermon, raconte qu'un fabricant de cartes, ruiné par la conversion subite des Bolonais, vint tout en larmes trouver saint Bernardin et lui dit : « Mon Père, je fabriquais des cartes, et je n'avais pas d'autre métier; en m'empêchant d'exercer mon art, tu m'ôtes les moyens de gagner ma vie et de soutenir ma famille. — Si tu ne sais que peindre, répondit le saint, avec douceur, peins cette image. » En même temps, il lui fit voir un soleil rayonnant ayant au



PREMIÈRE PARTIE

[illegible] À TRAVERS LES ÂGES

[illegible] des joueurs et des blasphémateurs aux treizième [illegible]

[illegible] est [illegible] que le monde et, de tous temps, les [illegible] de la [illegible]. A une époque où les [illegible]

[illegible] blasphémer [illegible] les rigueurs de la [illegible]

[illegible] que les [illegible] et les dames. Ceux qui [illegible] au point de proférer des blasphèmes [illegible] punis. A Marseille, par exemple, ils étaient condamnés [illegible] dont la moitié revenait au dénonciateur. Si le coupable [illegible] de satisfaire à la condamnation, on le plongeait revêtu [illegible] dans l'eau du port ou des fossés de la ville autant de fois qu'il [illegible]. Ce genre de répression s'appelait « [illegible] » (1225).

[illegible] prohibitives contre les jeux de cartes sont, à quelques [illegible] contemporaines de l'introduction des cartes en France. Nous voyons [illegible] que le Prévôt de Paris, par son ordonnance de 1397, fait défense aux [illegible] de jouer les jours ouvrables à la paume, à la boule, aux dés, aux [illegible] quilles. Les mêmes défenses se trouvent renouvelées dans le synode [illegible], en [illegible], et saint Bernardin, en 1405, dans son quarante-deuxième sermon [illegible] la Passion dans le carême, s'élève violemment contre ceux qui se livrent [illegible]

[illegible] croisades religieuses pour la destruction des jeux de cartes aux quinzième et seizième siècles.

[illegible] quinzième siècle, de véritables croisades furent menées [illegible] contre ceux qui fabriquaient les cartes à jouer et autres [illegible]. On raconte, à ce sujet, que saint Bernardin prêchant, le [illegible], sur les degrés de l'église Saint-Pétrone, produisit tant [illegible] qu'ils apportèrent aussitôt à ses pieds les dés, damiers, [illegible] jeté [illegible] dans un grand feu en présence des magistrats.

[illegible], raconte qu'un fabricant de cartes, ruiné par la [illegible] des Bolonais, vint tout en larmes trouver saint Bernardin et [illegible], je fabriquais des cartes, et je n'avais pas d'autre métier ; en [illegible] exercer mon art, tu m'ôtes les moyens de gagner ma vie et de [illegible]. « Si tu ne sais que peindre, répondit le saint, avec douceur, [illegible]. » En même temps, il lui fit voir un soleil rayonnant ayant au



BOITES DE JEUX ET DE JETONS, XVIe ET XVIIe SIÈCLES

(COLLECTION FIGDOR)

milieu les lettres I H S, si souvent employées pour désigner le nom du Christ. Le conseil du saint fut utile au pauvre peintre; il s'enrichit en vendant cette image, qui est devenue depuis le symbole de saint Bernardin.

A la fin du quinzième siècle, dans les *Statuta Sabaudiæ*, publiés, en 1470, par Amédée VIII, duc de Savoie, on trouve une réglementation très sévère concernant les enjeux qu'il était autorisé ou défendu de mettre sur le tapis :



CONSÉQUENCES DES CROISADES RELIGIEUSES CONTRE LA PASSION DU JEU
DESTRUCTION PAR LE FEU DES CARTES A JOUER ET DE TOUS LES AUTRES JEUX
(D'APRÈS UN ANCIEN BOIS GRAVÉ ALLEMAND)

« On ne pourra jamais jouer d'argent, à moins qu'il ne soit employé à des collations ou des rafraîchissements : quant aux cartes, elles sont défendues; cependant on les permet aux femmes et aux hommes qui joueront avec elles, à condition qu'on ne jouera que des épingles ou des aiguilles. »

Dans les registres de la maison de ville de Toulouse, année 1518-1519 (Ms F 18, Archives départementales de la Haute-Garonne), nous voyons qu'en l'année 1518 arriva dans cette ville le Frère mineur Thomas Illiricus; ses sermons eurent tant de vogue qu'on venait de dix lieues à la ronde pour l'entendre et « la quatrième partie du peuple ne pouvoit pas entrer aux Cordeliers ».

Thomas Illiricus prononça quatre sermons qui s'espacèrent depuis le jour de la fête de saint Thomas (21 décembre) 1518 jusqu'à Pâques.

« Il persuada, dit le recueil cité, de faire que les jeux de cartes et de dez se perdissent et en fit faire un grand feu de tout autant qu'il en trouva entre l'Eglise des Cordeliers et le collège de Foix.

» On bailla aux faiseurs de cartes l'option et choix de prendre tel mestier qu'ils voudroient et liberté de l'exercer sans faire chef-d'œuvre afin qu'ils eussent de quoy vivre et leur paya aux dépens de la ville les outils et pièces avec lesquels ils travailloient. »

Ce sermon fut prononcé vers la fin du mois de décembre ou au commencement de celui de janvier 1518 (ancien style), puisque dans les comptes de la ville nous avons relevé, à la date du 22 janvier, l'indication des paiements effectués du fait de « l'anéantissament des moules de cartes ».

Item. — Al cartayres per recompensa del molles que son estatz cramats com aper per mandament . . . IIc LXX liv. Xs

(**Item.** — Aux cartiers en compensation des moules qui ont été brûlés comme il appert par mandement . . . 270 livres 10 sous.) (1)

La gravure que nous reproduisons représente un de ces autodafés : on aperçoit au second plan le prédicateur Jehan Capistran, qui préside à la destruction de tous les jeux. Ces exécutions sommaires eurent lieu dans toutes les parties de l'Europe, aussi bien en France qu'en Italie et qu'en Allemagne, ainsi que le montre la pièce ci-dessus qui est évidemment d'origine germanique.

III. — **Edits et ordonnances contre les joueurs.**

Les statuts synodaux se montrent particulièrement sévères pour les ecclésiastiques et ils leur défendent non seulement de se livrer à leur passion favorite, mais aussi de regarder jouer. Dans les statuts synodaux de Paris en 1512, on lit en effet : « Conformément aux saints Canons, défendons aux ecclésiastiques de jouer aux jeux de hasard, aux dés, aux cartes et d'y regarder jouer les autres. » Dans les Ordonnances synodales du diocèse d'Orléans, 1525, il est dit : « ...Que les ecclésiastiques s'abstiennent en telle sorte des jeux de dés, de cartes et des autres jeux qui dépendent du hasard; que jamais ils n'y parient et n'y soient présents. »

François Ier, malgré le penchant qu'il avait lui-même pour le jeu, ne manqua pas de rendre des édits pour réprimer dans la mesure du possible cette funeste passion. Dans un édit rédigé à Chateaubriant, en 1532, il défendait « A tous ceux qui manient nos deniers et finances de jouer à quelque jeu que ce soit et ce sur peine de perdition de leurs états, d'être fustigés et bannis à perpétuité et leurs biens confisqués.... Ordonnons que ceux qui joueront avec eux soient condamnés à rendre l'argent qu'ils gagneront et le double d'icelui. »

La passion du jeu, chez le roi, était telle qu'elle le conduisit parfois aux pires excès. Pendant sa captivité, après le désastre de Pavie, François Ier qui refusait le salut aux grands d'Espagne et qui par conséquent froissait profondément leur orgueil, s'oubliait cependant à jouer avec eux. Un jour qu'il venait

(1) Voir au chapitre « Les cartes à Toulouse », second volume.

de faire un gain considérable et mettait déjà la main sur les pièces d'or : « C'est déjà un bon appoint pour sa rançon », s'avisa de dire le partenaire qui avait double raison d'être impertinent puisqu'il perdait et appartenait à la caste hautaine que blessait la fierté du monarque français. Sans plus de façon, le prisonnier de Charles-Quint tira son épée et fendit la tête de l'insolent, dont la famille alla demander justice à l'empereur. Mais celui-ci de dire : « Mon frère de France a bien fait, un roi est roi partout. »

MM. Cimber et Danjou, dans leurs archives, relatent un avis de Catherine



LE MAUVAIS JOUEUR
D'APRÈS UNE GRAVURE SUR CUIVRE DE LA FIN DU XVIIIe SIÈCLE
(BIBLIOTHÈQUE NATIONALE. — ESTAMPES)

de Médicis à Charles IX daté du mois d'août 1563, dans lequel elle fait des remontrances au roi, au sujet de la police « de sa cour et pour le gouvernement de son estat » :

« ...Pour retourner à la police de la Cour du tems du Roy vostre Grand'père il n'y eust eu home si hardy d'oser dire dans la cour, injure à un autre.... Les archers se tenoient ordinairement aux salles, parmy les degrez et dans la court pour empescher que les pages et laquais ne jouassent et ne tiennent les brelans qu'ils tiennent ordinairement dans le château où vous êtes logé, avec blasphèmes et juremens, chose exécrable. Et devez renouveler les anciennes ordonnances, en faisant punition bien exemplaire afin que chacun s'en abstienne. »

Le Parlement de Paris, par arrêt du 22 décembre 1541, défendit à toutes personnes de la ville et faubourgs de Paris de souffrir qu'on joue aux dés et aux cartes dans leurs maisons, à peine contre les maîtres du jeu de punition corporelle et, contre les joueurs, de prison et d'amende arbitraire.

Pendant les quinzième et seizième siècles, les pouvoirs publics se sont efforcés d'interdire le jeu dans les lieux publics, trouvant que c'était un délassement qui ne pouvait être autorisé que pour les hautes classes de la société. Charles VIII en octobre 1485, François Ier en juin 1532, Henri III en mai 1577, édictèrent contre le jeu les peines les plus sévères sans du reste pouvoir jamais obtenir un résultat appréciable.

Tous les conciles sont unanimes à rééditer cette défense. Signalons sur ce sujet la décision du synode de Lyon en 1577, du concile de Bordeaux en 1583, de Bruges, 1584, d'Aix, 1585, ainsi que les statuts synodaux d'Orléans de 1587.

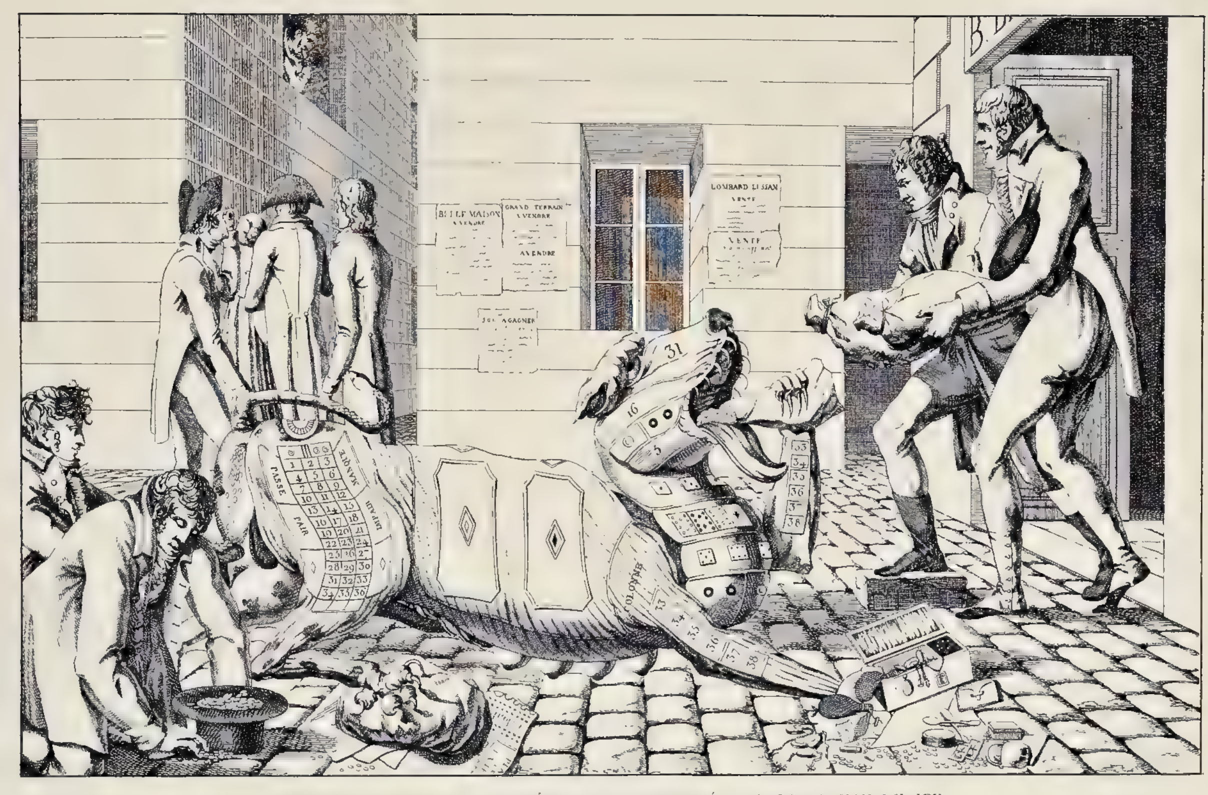
IV. — Académies de jeu aux seizième et dix-septième siècles. Passion des rois de France pour les jeux de cartes.

Nous avons parlé en son temps de ce singulier contrat passé devant notaire, dans lequel certain joueur prenait l'engagement formel de s'abstenir de sa passion favorite ; il n'est donc pas étonnant de voir les singularités auxquelles a donné lieu la passion du jeu. Bien des gens ont dissipé de cette manière leurs biens et même leur honneur, mais ce que l'on s'attendrait moins à voir mettre en jeu, ce sont les prières et même des messes. Il paraît que sous Henri IV cette coutume était même fréquente, car le monde religieux n'était pas exempt de la contagion. Certains curés jouant avec leurs ouailles s'engageaient, pour le cas où ils perdraient, à dire des messes à l'intention de tel ou tel défunt. De petites gens qui n'avaient aucun avoir temporel à risquer jouaient des *Pater* et des *Ave* que le perdant devait réciter au bénéfice du gagnant.

Ce fut à peu près à la même époque que se formèrent les premières académies de jeu et que l'on ouvrit les tripots où se donnaient rendez-vous tous ceux qui étaient atteints de ce mal funeste. Pendant longtemps l'usage des cartes était resté l'apanage des rois et des puissants seigneurs, et l'une des raisons les plus probables de cet état de choses résidait dans le prix élevé que coûtaient, à l'origine, ces jeux.

Le bon roi Henri IV n'était pas exempt de cette passion, et, dans ses Mémoires, Sully se plaint des dépenses excessives de son maître sur ce chapitre. Craignant les remontrances de son ministre, Henri différa plus d'une fois le paiement de ses dettes pour ne pas avoir à les avouer sur-le-champ. Il arriva même qu'un jour où il perdit à la foire Saint-Germain la somme de 9000 livres représentant le prix des bijoux et bagatelles qui avaient servi d'enjeux, le roi écrivit à Sully pour lui demander cette somme, déclarant « que le marchand le tenait aux chausses pour se faire payer ».

Ce funeste exemple fut une sorte de révocation tacite des anciennes lois défendant le jeu et nombreux furent les tripots qui s'ouvrirent alors dans Paris sous le nom d'Académies de jeu : « Presque tous, grands et petits, nobles et marchands, dit l'Estoile, ne parloient que de jouer des pistoles avec tant de fureur qu'il sembloit que mille pistoles fussent moins que n'étoit un sou du temps de François Ier, et ce fut la cause de toutes les banqueroutes qu'on vit dans ce temps-là. »



CARICATURE EXPRIMANT LES DÉSASTRES OCCASIONNÉS PAR LA PASSION DU JEU

D'APRÈS UNE GRAVURE DU COMMENCEMENT DU XIX[e] SIÈCLE INTITULÉE « LE VAMPIRE »

(BIBLIOTHÈQUE NATIONALE. — ESTAMPES)

On comptait à Paris, sur la fin du règne de Henri IV, quarante-sept brelans autorisés dont les principaux magistrats retiraient chacun une pistole par jour.

La tricherie au jeu était réprimée de la façon la plus sévère, et dans les ordonnances de M. de Chastillon sur la discipline militaire (1572-1574), il est dit que « le soldat qui au jeu pipera sera passé par les piques ».

Le roi Louis XIII, voulant purger sa capitale de tous les tripots et maisons de jeu qui s'y étaient établis, prit une mesure que l'on peut considérer comme vraiment radicale : une déclaration du 29 janvier 1635, enregistrée au Parlement le 12 mars de la même année, prescrivait, en effet, que dans les endroits où il aurait été constaté la présence d'un brelan le propriétaire serait responsable des scandales. Il était fait défense aux particuliers de tenir et « de se trouver en aucun brelan ou lieux destinés aux jeux de hasard sur peine de 10000 livres d'amende ; perte de loyers aux propriétaires et interdiction pour six mois de la charge du commissaire au quartier duquel se trouvera aucun brelan à un mois d'ici, et 200 livres d'amende contre le mesme commissaire qui n'en aura averti le procureur général de Sa Majesté ».

Louis XIV était loin d'échapper à la règle commune et le jeu était un de ses passe-temps favoris. On connaît cette curieuse suite d'estampes qui est appelée « les six appartements du roi ». En réalité, ces gravures représentent les différents jeux auxquels on se livrait chacun des jours de la semaine, et si l'on trouve quelques jeux d'adresse, comme le billard ou le jeu du trou-madame, il existe beaucoup plus de jours consacrés aux jeux de hasard et particulièrement aux jeux de cartes.

A mesure que Louis XIV vieillissait, il cherchait dans le jeu des distractions que la galanterie ne lui donnait plus. « Sa Majesté, dit le marquis de Sourches, eut l'idée (novembre 1686), pour donner quelque amusement à sa cour, de faire recommencer les appartements aussitôt qu'elle seroit de retour à Versailles et même d'y jouer elle-même un très gros jeu au reversis, pour lequel chaque joueur feroit un fond de 5000 pistoles. Les joueurs devaient être le roi, Monseigneur, Monsieur, le Marquis de Dangeau et Langlée, maréchal des logis et des camps et armées du roi. » Le Marquis de Sourches ajoute que, les avances étant considérables, les joueurs s'associaient entre eux et que le roi eut la bonté de mettre de moitié avec lui quelques personnes, notamment le maître des requêtes Chamillart.

A la Cour, suivant l'exemple du monarque, on jouait en tout lieu et même en carrosse pour occuper les loisirs dans les interminables voyages occasionnés par les déplacements du roi. L'appât du gain détermina certains chevaliers d'industrie à se faire recevoir à la Cour et il arriva bien souvent que le roi se trouva dépouillé, tout comme un naïf provincial.

V. — Passion de Mme de Montespan pour le jeu de la Hoca.

A la fin du dix-septième siècle, le jeu avait pris dans l'entourage de Louis XIV les proportions les plus effrénées. Pierre Clément, dans son excellent



[illegible] fin du règne de Henri IV, quarante-sept brelans [illegible] retiraient chacun une pistole par [illegible]

[illegible] été réprimée de la façon la plus sévère, et dans les [illegible] sur la discipline militaire (1572-1574), il est dit [illegible] passé par les piques ».

[illegible] purger sa capitale de tous les tripots et maisons [illegible] une mesure que l'on peut considérer comme [illegible] déclaration du 23 janvier 1685, enregistrée au Parlement [illegible] année, prescrivant, en effet, que dans les endroits où il [illegible] présence d'un brelan le propriétaire serait responsable [illegible] défense aux particuliers de tenir et « de se trouver en [illegible] destinés aux jeux de hasard sur peine de 10000 livres [illegible] aux propriétaires et interdiction pour six mois de [illegible] au quartier duquel se trouvera aucun brelan à un [illegible] d'amende contre le même commissaire qui n'en aura [illegible] général de Sa Majesté ».

[illegible] loin d'échapper à la règle commune et le jeu était un de [illegible]. On connaît cette curieuse suite d'estampes qui est [illegible] appartements du roi ». En réalité, ces gravures représentent [illegible] auxquels on se livrait chacun des jours de la semaine, et si [illegible] jeux d'adresse, comme le billard ou le jeu du trou madame, [illegible] de jours consacrés aux jeux de hasard et particulièrement [illegible]

[illegible] Louis XIV vieillissait, il cherchait dans le jeu des distractions [illegible] ne lui donnait plus. « Sa Majesté, dit le marquis de Sourches, [illegible] 1686, pour donner quelque amusement à sa cour, de faire [illegible] appartements aussitôt qu'elle seroit de retour à Versailles et [illegible] même un très gros jeu au reversis, pour lequel chaque [illegible] fond de 3000 pistoles. Les joueurs devaient être le roi, Mon- [illegible] de Dangeau et Langlée, maréchal des logis et des [illegible] roi. » Le Marquis de Sourches ajoute que, les avances étant [illegible] joueurs s'associaient entre eux et que le roi eut la bonté [illegible] avec lui quelques personnes, notamment le maître des [illegible]

[illegible] l'exemple du monarque, on jouait en tout lieu et même en [illegible] les loisirs dans les interminables voyages occasionnés par [illegible] roi. L'appât du gain détermina certains chevaliers d'in- [illegible] à la Cour et il arriva bien souvent que le roi se trouva [illegible] un [illegible] provincial.

Louis XIV [illegible] proportions [illegible] effrayées. Pierre Clément, dans son excellent



L'ASSEMBLÉE AU SALON

Dédié à Monsieur le Duc de Luynes et de Chevreuse,

Pair de France, Maréchal des Camps et Armées du Roi, Chevalier de l'Ordre Royal et Militaire de St Louis,

et Mestre de Camp Général des Dragons

Par son très humble et très obéissant serviteur Dequevauviller.



SECONDE CHAMBRE DES APARTEMENS.

D'APRÈS UNE GRAVURE DE BONNART, XVIIe SIÈCLE

(BIBLIOTHÈQUE NATIONALE. — ESTAMPES)

Traité sur la Police de cette époque, donne un tableau saisissant des mœurs à cette époque.

Quand le Dauphin eut grandi, sa passion pour la Hoca et le Lansquenet égala presque celle qu'il avait pour la chasse. De son côté, la favorite y déployait toutes les audaces de son caractère :

« Le jeu de Mme de Montespan, écrivait le 13 janvier 1679 le comte de Rebénac, est monté à tel excès que les pertes de 100000 escus sont communes. Le jour de Noël, elle perdoit 700000 escus ; elle joua sur trois cartes 150000 pistoles (1) et les gagna. Et à ce jeu-là (sans doute le lansquenet et le boca), on peut perdre ou gagner 50 ou 60 fois en un quart d'heure. »



SOLDATS JOUANT AUX CARTES
D'APRÈS UNE EAU-FORTE DU XIXe SIÈCLE

Une autre fois, un correspondant de Bussy-Rabutin (le marquis de Trichâteau) lui annonce qu'en une seule nuit Mme de Montespan regagna cinq millions qu'elle avait perdus.

Un correspondant anonyme parle aussi de ces jeux d'autant moins excusables, qu'en cas de perte c'était en définitive le Trésor qui payait :

« Mme de Montespan, écrit-il à la date du 4 mai 1682, a perdu, dit-on, au boca plus de 500 000 escus. Le roi l'a trouvé fort mauvais et s'est fort fâché contre elle » (2).

Mme de Sévigné nous apprend aussi que Louis XIV blâmait ces excès ; puis elle ajoute : « Monsieur a mis toutes ses pierreries en gage. » On savait déjà que celui-ci, dans une campagne, avait perdu 100 000 écus contre Dangeau et un officier du nom de Lenglée.

(1) La pistole valait 10 livres, soit une cinquantaine de francs de nos jours.
(2) Bibliothèque Nationale, Ms Fr. 10265.

VI. — **Anecdotes sur les joueurs de cartes.**

Les lois anciennes n'étaient tendres ni pour les joueurs ni pour les blasphémateurs et, malheureusement, ces deux défauts se trouvaient souvent réunis dans le même sujet. On raconte à ce propos une assez jolie anecdote qui arriva à Dufresny, ce valet de chambre de Louis XIV qui passait pour arrière-petit-fils de Henri IV et de la belle jardinière d'Anet. Cet ami de Regnard qui lui achetait, paraît-il, à beaux deniers comptants, la charmante comédie de « *Attendez-moi sous l'orme* », était, paraît-il, un joueur et un blasphémateur endurci. Louis XIV, qui aimait ce bel esprit et se plaisait à le combler de bienfaits sans pouvoir l'enrichir, parce qu'il ne cessait de jouer et de perdre, lui défendit, sous peine d'avoir la langue percée d'un fer rouge, de blasphémer au jeu, comme il en avait l'habitude.

Dufresny promet au monarque irrité d'être plus circonspect à l'avenir. Cependant après les plus fortes résolutions, il retourne jouer; il perd et la tentation le reprend de se soulager à sa manière; mais la menace du fer rouge le retient. Il se captive quelque temps ; n'y pouvant plus tenir, il quitte la partie avec quelques louis qui lui restent encore, marche au hasard en se pressant les lèvres et va s'asseoir près du feu où il aperçoit un pauvre diable à sec qui se tordait les mains en poussant de profonds soupirs. « Qu'avez-vous, lui dit-il. — J'ai, répondit l'autre, que je ne possède plus un sol sur la terre pour rattraper mon argent. — Tant mieux, s'écria Dufresny, tant mieux; tenez, voilà dix louis, retournez promptement au jeu mais, je vous en supplie, jurez pour moi, car le roi me l'a défendu. »

Louis XIV allait assez souvent chez le cardinal Mazarin et y jouait assez gros jeu. Un jour, le chevalier de Rohan y prit part et perdit contre le jeune souverain une somme considérable. On était convenu de ne payer qu'en louis d'or. Le chevalier, après en avoir compté de sept à huit cents, voulut achever le paiement en pistoles d'Espagne. « Vous m'aviez promis des louis et non des pistoles, dit le roi. — Puisque Votre Majesté les refuse, répliqua le chevalier, je n'en veux pas non plus. » Et il alla les jeter par la fenêtre. Le roi crut devoir faire part de ce manquement au cardinal et lui demanda ce qu'il pensait de cet étrange procédé : « Je pense, répondit tranquillement Mazarin, que le cardinal de Rohan a joué en roi et que vous avez joué en chevalier de Rohan. »

VII. — **Répression de la tricherie au jeu.**

Le 31 mars 1671, la Reynie informa Colbert, de la part du grand prévôt, que le roi leur ordonnait de conférer ensemble « pour essayer de trouver quelques moyens d'empêcher les tromperies qui se faisaient au jeu ». En même temps, la Reynie envoyait à Colbert un mémoire signalant les fraudes auxquelles donnaient lieu les jeux de cartes, de dés et le hoca.

Dans ce mémoire, le lieutenant de police propose de prendre des mesures sévères contre les maîtres cartiers qui, bien souvent, semblent avoir été les complices plus ou moins involontaires de ceux qui trichaient au jeu.

« La piperie des cartes diversement coupées ou marquées est trop grossière pour la pouvoir craindre à présent. Le nombre des joueurs qui connaissent cet avantage est si grand qu'il y en a peu qui osent s'en servir. Il est peut-être nécessaire néanmoins de défendre la fabrication et l'usage de cette sorte de cartes à peine de punition exemplaire.

» Un des moyens les plus subtils, outre ceux des tours de main et du signal, est celui de faire ranger les cartes par séquences et de les disposer en les pliant chez les cartiers dans une certaine suite



LA TRICHERIE AU JEU ou LES INCROYABLES AU TRIPOT
CARICATURE DU DÉBUT DU XIXe SIÈCLE
(COLLECTION G. MARTEAU)

dont on convient avec ceux qui trompent et sur laquelle ils prennent leurs mesures. Mais on pourroit obliger les cartiers de les mettre et de les disposer par couleurs et leur faire des défenses de les plier autrement sous telles peines.....

» Cette précaution feroit au moins ce bon effet que les joueurs seroient obligés de mêler les cartes avant de jouer et que celles qui se trouveroient dans une autre suite seroient estimées fausses et pipées.

» On peut encore défendre aux cartiers d'employer plusieurs sortes de papier dans un même jeu de cartes; car on peut avec un papier un peu plus blanc ou un peu plus fin l'un que l'autre, marquer à ceux qui savent le secret, la différence des grandes ou des petites cartes d'une couleur ou de l'autre.

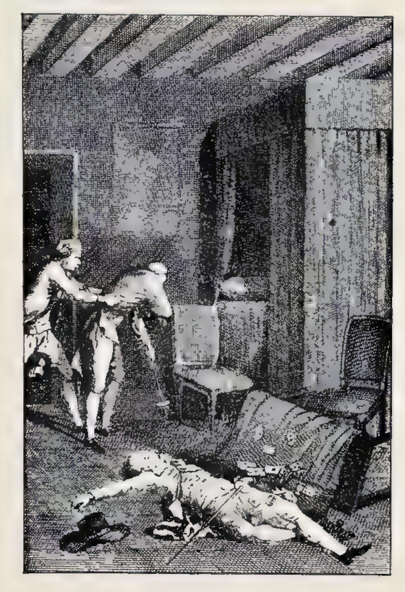
» Les obliger de mettre le papier d'un même sens ; car encore que ce fût le même papier, étant mis en divers sens, en long ou de travers, il pourroit servir à marquer la différence des cartes.

» Il y a des cartiers qui travaillent dans des hôtels et dans quelques autres lieux privilégiés ; c'est un abus considérable et il sera bien à propos de les obliger de se retirer dans leurs maisons et dans leurs boutiques et de leur défendre de travailler ailleurs..... » (Bibliothèque Nationale, Ms. Mélanges de Colbert, année 1671.)

VIII. — **Académies de jeu au dix-huitième siècle.**

Au commencement du dix-huitième siècle, les maisons de jeu plus ou moins clandestines furent énergiquement poursuivies même lorsqu'elles se trouvaient sous le patronage des plus puissants personnages. Nous trouvons, en effet, à la date du 4 décembre 1717, l'ordonnance suivante :

« Sa Majesté, de l'avis de M. le duc d'Orléans, Régent, a fait expresses inhibitions et deffenses à toutes personnes de quelque dignité, qualité et condition qu'elles soient, de tenir aucune assemblée de jeux ny de souffrir que dans les maisons qu'elles occupent et dans celles qu'elles protègent, ou sur la porte desquelles sont inscrits leurs noms, même dans celles de ces maisons qui ont pour inscription les noms des Princes et Princesses du Sang royal, il ne tienne aucune assemblée de cette espèce pour quelque cause que ce soit ; comme aussi d'avoir à leur porte une garde de soldats ou d'archers sans permission expresse de Sa Majesté, de faire imprimer ni distribuer dans Paris des billets d'invitation, d'éclairer le dehors de leurs maisons par des lampions ou de les distinguer par d'autres indications extérieures propres à attirer le public..... à peine de désobéissance et de prison. »



LES CONSÉQUENCES DE LA PASSION DU JEU
D'APRÈS UNE GRAVURE SUR CUIVRE DU XVIIIe SIÈCLE

En 1718, le lieutenant de police, M. de Machault, poursuivit les traiteurs, aubergistes et limonadiers qui avaient transformé leurs établissements en tripots. Il commença d'interdire les jeux les plus dangereux tels que la hoca, la bassette, le pharaon et le lansquenet, à peine de 500 livres d'amende et de fermeture pendant six mois des lieux dans lesquels on aurait contrevenu à son ordonnance. Ce jeu du pharaon présentait un attrait bien considérable pour les gentilshommes du dix-huitième siècle, et malgré toutes les défenses on continua à y jouer chez certaines femmes qui avaient trouvé cet ingénieux moyen de se procurer des revenus en exploitant la sottise du public :

« Le Commissaire enquêteur, examinateur au Châtelet, ayant appris que la veuve Simon Louis D...., ingénieur, demeurant à Paris, rue du Mail, tenait une assemblée de pharaon dans un appartement par elle occupé sis au premier étage sur le derrière, dépendant d'une maison dont est principal

locataire le nommé Lajus, maître serrurier à Paris, transporté le samedi 3 août sur les sept heures et demie du soir avec les sieurs d'Hémery, de Saint-Marc, officiers de police; où étant ils ont trouvé dans l'antichambre de la dite veuve D..., un particulier qui a dit se nommer Jean Laforest, domestique, et avoir charge d'ouvrir la porte dudit appartement à tous ceux qui venaient jouer chez ladite veuve D..., laquelle était dans sa chambre à coucher donnant sur le même pallier où il nous a conduit; et lui ayant fait entendre le sujet de notre transport et interpellé de nous faire ouvrir la porte dudit appartement donnant sur le derrière, ce qu'elle a fait, eux, commissaires, sont entrés en icelui où ils ont apperçu



LA LEÇON DE CARTES DU CONSCRIT
D'APRÈS UNE LITHOGRAPHIE DE DEVERIA
(BIBLIOTHÈQUE NATIONALE. — ESTAMPES)

neuf particuliers dont huit portaient l'épée et un vêtu de noir sans épée, tous assis autour d'une grande table posée sur un pied ployant, couverte d'un grand tapis verd, sur laquelle étoient deux grands chandeliers argentés garnis chacun de deux bobèches et de deux bougies lors allumées et ont remarqué que chacun desdits particuliers tenait des paquets de cartes dans leurs mains et qu'il y en avait dessus ladite table plusieurs d'étalées devant eux et entre autres plusieurs écus dessus lesdites cartes étalées; qu'aussitôt lesdits neuf particuliers se sont levés et ont laissé leurs cartes sur ladite table ainsi que la plus grande partie de l'argent et pour d'autant plus constater une pareille contravention, eux commissaires ont remarqué qu'il y avait au milieu de ladite table un petit panier d'osier dans lequel s'est trouvé un rouleau de louis d'or enveloppé d'un papier blanc cacheté par les deux bouts, contenant cinquante louis d'or de vingt-quatre livres pièce; plus quarante louis d'or aussi de vingt-quatre livres et dessus ladite table un tas de cinquante-six écus de six livres pièce, plus trente-un écus de trois livres







JETONS DE JEU, EN IVOIRE TEINT

vendus par la maison « au Singe Verd », tabletier, rue des Arcis, à Paris.

(COLLECTION HENRY D'ALLEMAGNE.)



G.-N. de la REYNIE

Conseiller du roi et Lieutenant général de la Police

AUTEUR D'UNE RÉGLEMENTATION SUR LES JEUX EN 1671

(BIBLIOTHÈQUE NATIONALE. — ESTAMPES)

pièce en plusieurs tas, et sur une carte appelée le sept de carreau, deux écus de six livres pièce et un de trois livres ; et en outre un paquet de cartes ployées, sçavoir, plusieurs en paroli, plusieurs en sept elle va et d'autres en quinze elle va et nombre d'autres paquets de cartes ployées pareillement, lesquelles servaient de livret pour ponter; plus et enfin, six jeux de cartes entiers enveloppés de leur papier, et ayant fait une perquisition dans ledit appartement, il a été aperçu par lesdits sieurs d'Hémery et de Saint-Marc que le grand tiroir d'en bas d'une commode était ouvert et qu'il y avait dans ledit tiroir quatre sixains et dix jeux entiers; qu'eux commissaires ayant interpellé lesdits particuliers de retirer l'or et l'argent trouvé dans ledit panier d'osier et sur ladite table, il en a été retiré par le sieur David B..., bourgeois de Paris, y demeurant rue Coquillère, vis à-vis celle des Vieux-Augustins, chez une marchande Boursière, une somme de 2529 livres, lequel est convenu avoir tenu la banque et que c'était le fond d'icelle ; ... desquels faits, eux commissaires ont dressé leur procès-verbal.

La période pendant laquelle la frénésie du jeu atteignit son apogée fut celle du triomphe du système du financier Law. A un moment où l'argent se gagnait d'une manière aussi facile, on comprend que ceux qui s'enrichissaient aussi promptement n'hésitaient pas à courir les chances du jeu, autant pour employer les sommes énormes dont ils disposaient que pour chercher à en tirer un profit plus considérable encore.

Ce fut le temps des fameux hôtels de Gesvres et de Soissons, où la frénésie et l'improbité du jeu dépassèrent toutes les limites : « Là, dit l'abbé de Saint-Pierre, le valet jouait l'argent de son maître ; le fils, celui de son père ; le père, la fortune et l'avenir de ses enfants. »

Quand le système sombra, il y eut près de cinq cent mille familles ruinées, et cependant les tripots, loin de décroître, se multiplièrent.

Sous Louis XV, on jouait beaucoup, même dans la meilleure société. Une des meilleures preuves que l'on puisse donner de cet état de choses réside dans la consommation effrayante que certaines familles faisaient de jeux de cartes. Nous avons relevé dans le livre : *Journal du cartier parisien Etienne Massé* (1) quelques indications sur les fournitures qu'il faisait journellement à ses clients. Nous citerons particulièrement les chiffres suivants qui représentent le nombre des jeux employés chez Mme la présidente Mellé pendant l'année 1769 :

Jeux de Breland, 108 sixains.
Jeux de cartes entières, 83 sixains.
Jeux de Try, 1 sixain.
Jeux de Piquet, 11 sixains.

Fournitures chez Mme de Meulan, pendant la même période :

Jeux de Breland, 75 sixains.
Jeux d'entières, 71 »
Jeux de Try, 1 »
Jeux de Piquet 13 »

IX. — Interdiction formelle du jeu. Les maitres cartiers adressent une remontrance contre l'édit du Roi.

Par la déclaration du roi du 1er mars 1781, le jeu avait été complètement interdit. Cette mesure, dictée par un esprit de sage prévoyance, frappa de la

(1) Archives du département de la Seine. *Fonds de la juridiction consulaire de Paris*, n° 943.



CARICATURE POLITIQUE REPRÉSENTANT UNE PARTIE DE CARTES ENTRE LE ROI DE FRANCE, L'EMPEREUR D'ALLEMAGNE ET LE CARDINAL DE RICHELIEU. — XVIIe SIÈCLE

LA LÉGENDE PORTE : C'EST LE CARDINAL QUI CONDUIT LE JEU

(BIBLIOTHÈQUE NATIONALE. — ESTAMPES)

manière la plus cruelle la corporation des maîtres cartiers, qui se trouvaient, du fait de cet édit, privés de leur commerce. Nous avons relevé à ce sujet dans le fonds Joly de Fleury (Ms 1426) à la Bibliothèque Nationale, la curieuse requête dans laquelle les maîtres Ybert, De Latre et Minot interprètent l'édit à leur façon.

C'est le 9 janvier 1782, qu'ils firent remettre leur mémoire au Procureur général afin de lui « représenter très humblement la malheureuse situation dans laquelle sont réduits les cartiers par l'arrêt du Parlement qui ordonne l'exécution de la déclaration du roy rendue contre les jeux le 1[er] mars 1781 ».

Ces maîtres cartiers disent que, dans l'article 2, Sa Majesté ne défendait que les jeux de hasard dont les chances sont inégales et qui présentent des avantages à l'une des parties au préjudice de l'autre :

... « Elle les distingue donc essentiellement des jeux ordinaires tolérés dans tous les temps et vulgairement connus sous la désignation de Jeux de commerce..... Convaincus de cette vérité, les maîtres ont fait fabriquer, selon l'usage, la quantité de cartes nécessaires; mais toute cette marchandise reste dans les magasins : on n'en vend point. Les particuliers même n'osent en acheter pour leur amusement. Ainsi non seulement les cartiers seront ruinés eux-mêmes, mais encore leur ruine entraînera celle de leurs fournisseurs avec lesquels ils ont pris des engagements. Pourront-ils également acquitter les droits considérables que le domaine prélève sur les cartes? Cent ouvriers, la plupart pères de famille, attendent avec transport le moment de reprendre des travaux qui les retirent de l'affreuse indigence où ils languissent depuis plus d'un mois. Dans cet espoir, la communauté des cartiers ne cessera de faire des vœux pour la longueur et la prospérité des jours de Votre Grandeur. »

LA FORTUNE EST AVEUGLE

D'APRÈS UN LIVRE DE PROVERBES HOLLANDAIS DU XVII[e] SIÈCLE

X. — Développement de la passion du jeu pendant la période révolutionnaire.

En 1791, le Conseil général de Paris se préoccupa également d'arrêter et de punir les scandales et les dangers résultant de l'accroissement des maisons de jeu; il décida en effet qu'à l'avenir il serait adjoint au Département de la police « une députation composée de six membres du Conseil général, lesquels seraient chargés de correspondre avec les comités de police des sections pour rassembler les dénonciations et les preuves qui pourraient constater l'existence de ces honteux et dangereux repaires et les remettre ensuite au Procureur de la commune pour poursuivre et faire punir les délinquants selon la rigueur des lois ».

A ce sujet, nous pourrons citer une lettre du maire Bailly ainsi que des administrateurs du département de la police à MM. les présidents des quarante-huit sections sur les moyens à employer pour détruire les maisons de jeu (26 juillet 1791). Après avoir exprimé à ses concitoyens toute l'horreur que lui inspire ce vice, Bailly les adjure de faire leur devoir pour arrêter



[illegible] les [illegible] qui se trouvaient du [illegible]. Nous avons relevé à ce sujet dans le [illegible] Nationale, la curieuse requête [illegible] et M[illegible] interprètent l'édit à leur [illegible]

[illegible] 1782 [illegible] remettre leur mémoire au Procureur [illegible] la malheureuse situation dans [illegible] Parlement qui ordonna l'exécution [illegible] contre les jeux le 1[illegible] mars 1781 [illegible].

[illegible] dans l'édit [illegible]. Sa Majesté ne défendait que les jeux de hasard dont les chances sont inégales et qui présentent des avantages à l'une des parties au préjudice de l'autre :

... [illegible] dans tous les temps et [illegible] connus sous la dénomination de Jeux de commerce [illegible] [illegible] leurs [illegible] [illegible] les particuliers [illegible] pour leur amusement. [illegible] ils ont [illegible] les droits [illegible] à solliciter [illegible] des vœux pour [illegible]

X. — De l'[illegible] et de la passion du jeu pendant la période révolutionnaire.

En 1791, le Conseil général de Paris se préoccupa également d'arrêter et de [illegible] les [illegible] dangers résultant de l'accroissement des maisons de jeu ; il décida [illegible] à l'avenir il serait adjoint au Département de la police une députation [illegible] six membres du Conseil général, lesquels seraient chargés de correspondre avec les comités de police des sections pour rassembler [illegible] qui pourraient constater l'existence de ces honteux et [illegible] repaires et les remettre ensuite au Procureur de la commune pour poursuivre et [illegible] les délinquants selon la rigueur des lois ».

A ce sujet, nous pouvons citer une lettre du maire Bailly ainsi que des administrateurs du département de la police à MM. les présidents des quarante-huit sections [illegible] moyens à employer pour détruire les maisons de jeu (20 juillet 1791). Après avoir exprimé à ses concitoyens toute l'horreur que lui inspire ce vice, Bailly les adjure de faire leur devoir pour arrêter



LES JOUEURS DE TRENTE ET UN

d'après une caricature en couleur du début du XIXe siècle

(COLLECTION MARTEAU)

cette gangrène sociale. La péroraison de cette lettre est empreinte d'une véritable dignité et nous en extrayons le passage suivant :

« ... Nous rappelons à nos concitoyens que notre salut est dans notre union, qu'ils doivent aider les officiers choisis par le peuple et que, quand il s'agit de l'exécution de la loi, ils nous doivent leurs lumières, leurs avis et leurs déclarations. Tout citoyen, pour la tranquillité et la sûreté publique, est censeur né des mœurs et des désordres, comme tous sont soldats quand il s'agit de défendre la patrie. »

Le mal devait être bien considérable puisque l'abbé Mulot avait cru devoir dénoncer à l'Assemblée nationale, au nom du Conseil de la commune, que les maisons de jeu établies dans Paris se montaient alors au nombre de plus de trois mille.

Le publiciste Dussaulx, qui devint plus tard bibliothécaire à la Bibliothèque Sainte-Geneviève, avait mené une campagne active contre le jeu; lorsqu'il siégea à la Convention, il vota la fermeture des maisons dites académies. En 1797, au Conseil des Anciens, il se prononça contre le rétablissement des loteries qu'il estimait être une des formes les plus dangereuses du jeu. Il échoua dans la mission qu'il s'était donnée et bientôt après il fit ses adieux à l'Assemblée en disant : « Mes mains sont aussi pures que mon cœur. »

XI. — La ferme des jeux sous le Consulat et l'Empire.

Sous le Consulat, Fouché imagina la ferme unique des jeux et la concéda à un nommé Perrin, à qui il fut notamment prescrit « d'ouvrir des cercles où seraient attirés les étrangers dont les entretiens ne resteraient pas sans échos ».

A Perrin succédèrent Boursault et Malesherbes. Ce qu'ils gagnèrent lors de l'occupation étrangère est inouï; au seul n° 154, Blucher perdit en 1814 1 500 000 francs. Mais qu'on se rassure sur le sort du vainqueur de Waterloo, c'est la France qui payait la déveine du farouche Prussien.

Boursault, qui était un ancien acteur dramatique, se retira peu après avec une fortune colossale.

Lors de l'abolition de cette institution, en 1837, c'était un nommé Benazet qui avait la jouissance de la ferme; il y avait alors à Paris sept maisons de jeu, dont quatre au Palais-Royal, portant les numéros 36, 113, 127 et 154. Puis venaient Frascati et le Cercle des Etrangers, rue Richelieu, et enfin la maison formant l'angle de la rue Favart et du Boulevard. Les femmes n'étaient admises que chez Frascati.

Le fermier général des jeux payait une redevance annuelle fixée à 5 500 000 francs; il s'engageait en outre à verser la moitié des bénéfices quand ceux-ci n'atteignaient pas 9 millions par an et les trois quarts s'ils s'élevaient au-dessus. Or, de 1819 à 1837, la ferme des jeux a rapporté à l'Etat une moyenne annuelle de 8 millions et au total : 137 313 406 francs.

La fermeture des maisons de jeu en France fut plus particulièrement due aux efforts de deux députés influents, qui ne cessaient de tonner à la Chambre contre l'immoralité de ces établissements et qui avaient pour cela des raisons personnelles assez singulières.

XII. — **La superstition des joueurs.**

La superstition des joueurs et les scènes burlesques auxquelles elle a bien souvent donné lieu formeraient un sujet de dissertation presque inépuisable. Nous ne citerons, à ce propos, qu'une anecdote rapportée par Tallemant des Réaux et qui ne manque pas d'un certain piquant : « Un homme perdant au jeu



LE SALON DE JEU DU N° 113 AU PALAIS ROYAL EN 1815

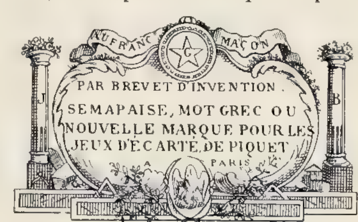
D'APRÈS UN DESSIN A LA PLUME CONSERVÉ AU CABINET DES ESTAMPES DE LA BIBLIOTHÈQUE NATIONALE

chez la Blondeau, qui tenait académie à la Place Royale, tout d'un coup descend en bas et revient avec une eschelle, puis l'appuya contre la tapisserie et avec des ciseaux se met à couper le nez à une royne Esther qui y estoit en disant : « Mordieu ! il y a deux heures que ce chien de nez me porte malheur. »

C'est à juste titre que l'on a dit qu'au jeu la nature de l'homme apparaît telle qu'elle est réellement. Tout le vernis de civilisation qui lui est donné par ce qu'on appelle les convenances du monde disparaît devant les émotions du jeu qui sont, paraît-il, des plus fortes que l'on puisse supporter. Dans son curieux traité, *Histoire des peuples septentrionaux*, Olaüs Magnus rapporte que les familles qui voulaient éprouver l'humeur de ceux qui prétendaient entrer dans leur sein par une alliance, obligeaient les candidats à jouer d'interminables parties d'échecs et, suivant l'attitude prise par eux dans le désastre, elles jugeaient si leur caractère était assez patient pour faire le bonheur des jeunes fiancées.

Dans le *Mercure Galant* du mois d'août 1725, on a publié une petite pièce de vers sur ce sujet, qui ne manque pas de vérité :

Pour connaître l'humeur d'un homme,
On n'a qu'à le faire jouer.
L'avare crie à s'enrouer
Dès le moment qu'il perd la plus petite somme ;
Le libéral, au gain faiblement attaché,
Des coups les plus cruels ne paraît pas touché ;
Le tracassier toujours conteste ;
Le têtu ne veut rien céder ;
Bref, on a beau vouloir se posséder,
Le naturel au jeu toujours se manifeste.



MARQUE POUR LES JEUX D'ÉCARTÉ ET DE PIQUET
A L'ENSEIGNE DU « FRANC MAÇON »
(COLLECTION HENRY D'ALLEMAGNE)

XIII. — **Différentes manières de jouer aux cartes.**

Les différentes manières de se livrer au plaisir du jeu de cartes ne peuvent avoir de limites autres que celles de la fantaisie humaine ; aussi les combinaisons auxquelles il a donné lieu sont-elles variées à l'infini. Nous n'entreprendrons pas d'indiquer ici les règles de chacune, mais nous donnerons la nomenclature des jeux les plus en honneur depuis le quinzième siècle jusqu'à nos jours.

Au premier rang, il convient de citer la bataille qui est certainement le premier jeu connu. Ce passe-temps enfantin prit naissance avec les Naibis vraisemblablement, puis, par la suite, se continua avec les cartes ordinaires, et c'est à cet amusement, sans doute, que Charles VI devait trouver un si grand plaisir.

Les premiers jeux usités avec les cartes numérales sont évidemment le trappola, l'hombre, la luette ou l'aluette, le lansquenet, le brelan. Au seizième siècle, tous ces jeux étaient très répandus, de même que le piquet, le hoca, le pharaon, le trente et un, etc. Mais c'est encore le dix-huitième siècle qui vit l'éclosion du plus grand nombre de jeux. Dans la dernière moitié de ce siècle, en effet, parmi les jeux les plus en faveur on voyait le brusquembile, l'enfle, la ronfle, la guimbarde, le quinze, la manille, la comète, le papillon, la bassette, le romestecq, le rams, le médiateur, le cribbage, la bête hombrée, la guinguette, l'ambigu, le lindor, le mistigri, le pamphile, l'impériale, la poque, le quarante de rois, le sixte, la sixette, la tressette, le treize, la cavagnole, etc., puis vinrent l'écarté, le whist, le boston, etc.

De nos jours, ce sont les jeux d'importation étrangère qui sont le plus en faveur : le Poker, qui est préféré par ceux qui unissent à l'habileté du joueur

les qualités du psychologue, et le Bridge, qui est une sorte de déformation du Whist, mais qui présente, paraît-il, un intérêt tout particulier, si l'on en juge par l'ardeur avec laquelle les amateurs de ce divertissement conduisent leur partie et percent bien avant dans la nuit.

XIV. — Le jeu de la Comète.

Ce jeu, qui semble avoir pris naissance vers 1730, tire évidemment son nom de la faculté qu'a le joueur qui gagne d'emporter la queue, c'est-à-dire la totalité des jetons que, dans le cours de la partie, on a mis au pari des placements de la comète. Cette définition, que nous empruntons à M. Lebrun, l'auteur du Manuel Roret, la *Nouvelle Académie des jeux* (Paris, 1840), nous paraît tout à fait vrai-



LE JEU DE CARTES DE CHARLES VI ET D'ODETTE
D'APRÈS UNE EAU-FORTE DE TONY JOHANNOT

semblable, et, parmi toutes les explications que l'on a données de ce jeu, c'est certainement celle qui est la plus ingénieuse. Le même auteur, parlant de l'oubli dans lequel ce jeu est tombé à son époque, s'exprime ainsi :

« Le boston a détrôné ce jeu qui naguère était en grande faveur dans les meilleures sociétés. Malgré l'oubli où il est tombé, je vais en donner les détails.

» Ce jeu, fort compliqué, exige à la fois de l'intelligence et de la mémoire; on y emploie deux jeux entiers (1) dont on a ôté les as, et chaque jeu se trouve réduit à 48 cartes. De ces 48 cartes, il y en a 47 noires dans un jeu et 47 rouges

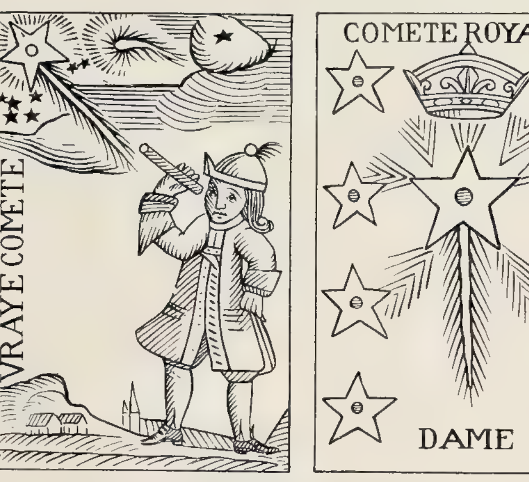
(1) Cette explication n'est pas absolument exacte, car pour se livrer à ce jeu, si l'on prend les points noirs, on choisit les piques et les trèfles dans deux jeux entiers et dans ce cas c'est une comète rouge que l'on y place, mais jamais le nombre des cartes n'est supérieur à quarante-huit.

dans l'autre. On ajoute aux premières un neuf rouge et aux dernières un neuf noir; ces deux cartes sont la comète. »

Une autre explication que l'on donne du mot *comète* serait la longue suite de cartes que l'on jette à chaque coup, par allusion à la traînée de lumière que forme la suite de la comète.

Quelques auteurs attribuent l'invention de ce jeu à une époque antérieure à celle que nous fixions plus haut. On prétend même que Louis XIV en aurait été l'inventeur : Boiteau d'Ambly déclare, en effet, que Dangeau fut l'arbitre du jeu de la bassette comme il l'avait été du hoca, du jeu de la manille ou de la comète, dérivation du « manille attribué à Louis XIV lui-même ».

L'édition de l'*Académie universelle des jeux* de 1710 confirme cette opinion : « On ne s'arrêtera pas ici à l'origine de ce jeu, il suffit qu'il est nouveau et que c'est lui qui fait aujourd'hui les divertissements de notre jeune monarque. »



CARTES DE LA COMÈTE ROYALE
LA PREMIÈRE CARTE DU JEU ET LE NEUF D'ÉTOILES FIGURANT ALTERNATIVEMENT
LE NEUF DE CARREAU OU LE NEUF DE TRÈFLE
(COLLECTION HENRY VIVAREZ)

Le même recueil détermine assez clairement le rôle de la manille ou comète : « Elle est tout ce qu'on veut, est-il dit dans cet ouvrage, elle passe pour roi, dame, valet et toutes les autres cartes qui sont inférieures et selon qu'il plaît à celui qui la porte en mains. Il y a de l'imprudence à faire valoir cette carte à propos. »

On distinguait, autrefois, deux espèces de comètes : le jeu de l'ancienne comète et le nouveau jeu de la comète. L'édition de l'*Académie des jeux,* publiée à Amsterdam, en 1766, donne sur ce sujet les explications suivantes :

« Ce jeu, qui est, à peu de chose près, le même que le précédent (le nouveau jeu de la comète), mais moins étendu, fut celui qui fit le premier divertissement de Louis XV, roi de France. Le nom de Manille qu'on lui donna alors fut plutôt un nom de caprice que de raison. A l'égard de celui de Comète, qu'il porte aussi, la longue suite des cartes qu'on jette en jouant chaque coup, comme nous avons dit ci-devant, a pu lui donner ce nom. Nous aurions bien pu nous dispenser de parler de ce jeu; mais comme nous nous sommes proposé,

dans cette édition, de donner tous les jeux, tant anciens que nouveaux, nous avons jugé à propos de ne le pas omettre. »



LA COMÈTE

D'APRÈS LE TABLEAU DE EISEN, GRAVÉ PAR LE BAS

Le même ouvrage explique que pour jouer le nouveau jeu de la comète il faut deux jeux de cartes entiers dont on ôte les as; afin de ne pas brouiller les



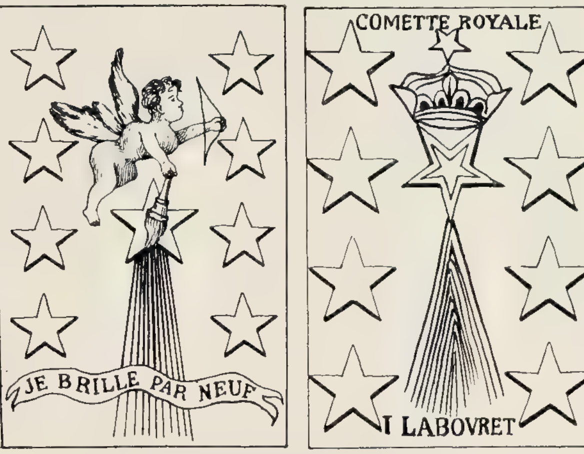




La Bouillotte

cartes, on met les noires dans un jeu et les rouges dans l'autre. En raison de l'enlèvement des as, il ne reste dans chaque jeu que 47 cartes. On place dans le jeu noir le neuf de carreau et dans le jeu rouge le neuf de trèfle pour servir de comète.

Ce sont justement ces deux cartes qui dans les véritables jeux de comète sont remplacées par des cartes spéciales portant une inscription. Nous en avons trouvé deux spécimens, l'un d'un cartier de Besançon, J. Labouret (1), qui porte comme inscription à la partie supérieure de la carte, « Comette royale » ; l'étoile placée au centre de la carte est surmontée d'une couronne fleurdelisée au-dessus de laquelle se trouve encore une autre petite étoile. La seconde carte de comète, dont il existe une feuille entière de moulage dans les cartons de la Bibliothèque Nationale, représente en son centre un petit Amour ailé tenant d'une main un arc et de l'autre une torche renversée ; à la partie inférieure de la carte se trouve une banderole avec la légende : « Je brille par neuf. »



CARTES DE LA COMÈTE ROYALE

BIBLIOTHÈQUE NATIONALE ET COLLECTION HENRY VIVAREZ

Signalons encore une autre carte du même jeu qui nous a été obligeamment prêtée par M. Vivarez ; elle représente un petit personnage, vêtu dans le goût du dix-huitième siècle, qui tient à la main un télescope à l'aide duquel il regarde une étoile placée dans l'angle de la carte, sur le côté on lit la légende : « Vraye comète ». Attenant à cette carte se trouve une autre carte de comète avec les neuf étoiles, dont le point central est surmonté de la couronne fermée. En haut se trouve l'inscription « Comète royale », et en dessous le mot « Dame ».

Il a paru, sur la comète, de savantes dissertations (2) de M. Vivarez et de M. Nicolaï, et nous ne pouvons faire mieux que d'y renvoyer le lecteur.

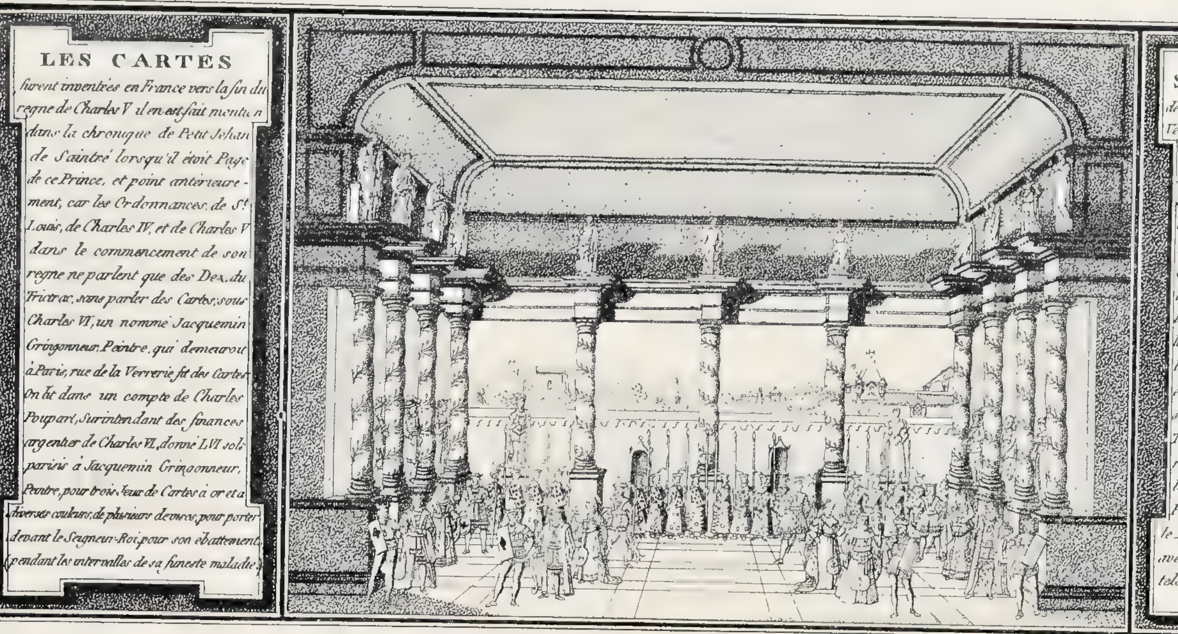
XV. — **La Bouillotte.**

Un jeu, qui a joui d'une vogue considérable au commencement du dix-neuvième siècle, est le jeu de la Bouillotte ; on pourrait le considérer comme

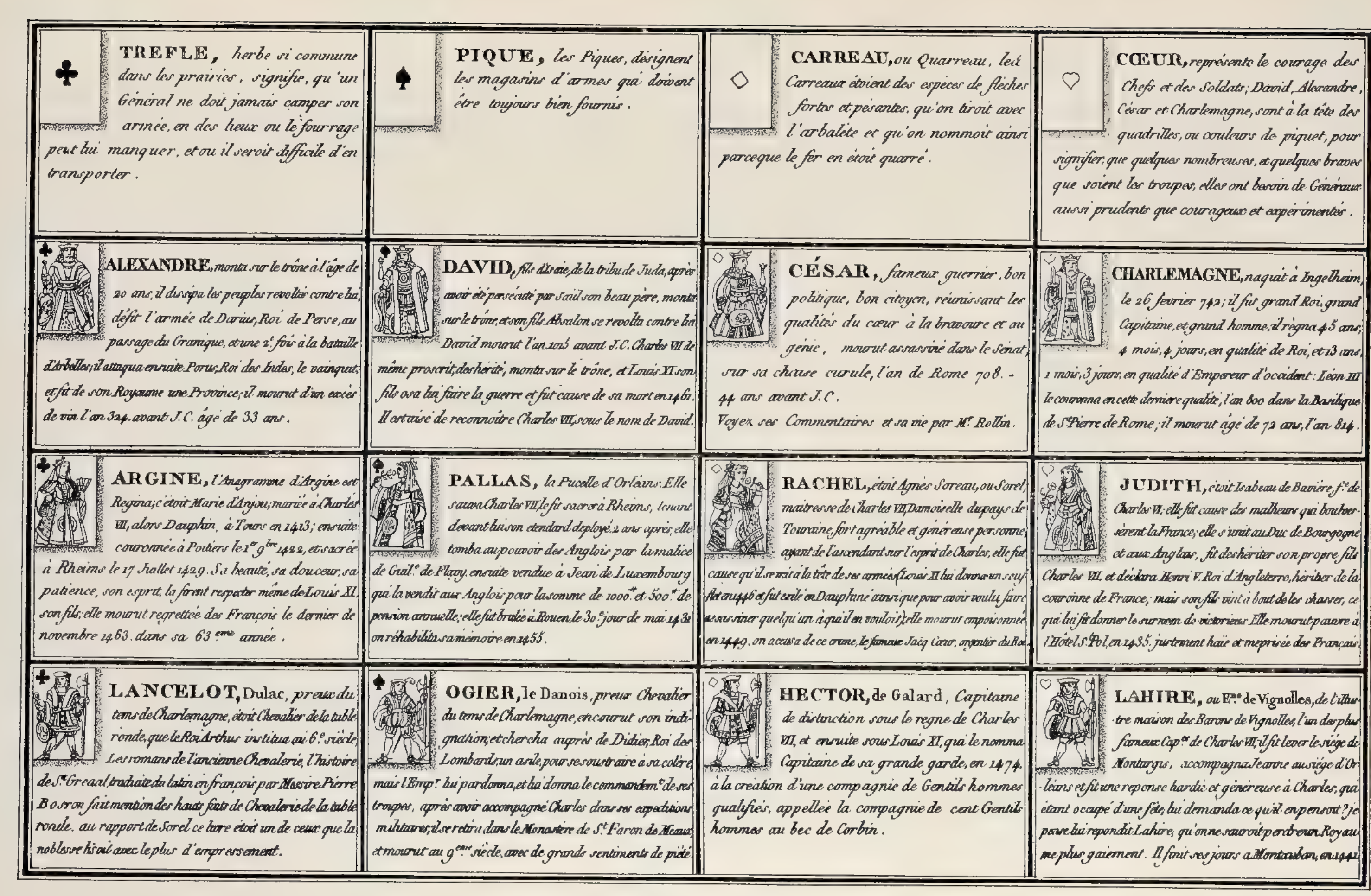
---

(1) Ce Jean-Antoine Labouret était un maître cartier de Besançon, dont on trouve pour la première fois mention en 1768 et dont nous avons rencontré l'acte de décès à la date du 7 avril 1777.

(2) *Bulletin de la Société archéologique, historique et artistique.* « Le vieux papier », 1er mars 1902, mai 1904, juillet 1904 et mars 1905. Articles de MM. Henry Vivarez et Nicolaï.



LE BALLET DU JEU DE PIQUET
DANSÉ SUR LE THÉÂTRE DE L'HÔTEL GUÉNEGAUD, LE 7 AOÛT 1676



TREFLE, herbe si commune dans les prairies, signifie, qu'un Général ne doit jamais camper son armée, en des lieux ou le fourrage peut lui manquer, et ou il seroit difficile d'en transporter.	**PIQUE,** les Piques, désignent les magasins d'armes qui doivent être toujours bien fournis.	**CARREAU,** ou Quarreau, les Carreaux étoient des espèces de fleches fortes et pesantes, qu'on tiroit avec l'arbalète et qu'on nommoit ainsi parceque le fer en étoit quarré.	**CŒUR,** représente le courage des Chefs et des Soldats; David, Alexandre, César et Charlemagne, sont à la tête des quadrilles, ou couleurs de piquet, pour signifier, que quelques nombreuses, et quelques braves que soient les troupes, elles ont besoin de Généraux aussi prudents que courageux et expérimentés.
ALEXANDRE, monta sur le trône à l'âge de 20 ans, il dissipa les peuples revoltés contre lui, défit l'armée de Darius, Roi de Perse, au passage du Granique, et une 2.e fois à la bataille d'Arbelles; il attaqua ensuite Porus, Roi des Indes, le vainquit, et fit de son Royaume une Province; il mourut d'un excès de vin l'an 324. avant J.C. âgé de 33 ans.	**DAVID,** fils d'Isaïe, de la tribu de Juda, après avoir été persécuté par Saül son beau père, monta sur le trône, et son fils Absalon se revolta contre lui. David mourut l'an 1015 avant J.C. Charles VII de même proscrit, deshérité, monta sur le trône, et Louis XI son fils osa lui faire la guerre et fut cause de sa mort en 1461. Il est aisé de reconnoître Charles VII, sous le nom de David.	**CÉSAR,** fameux guerrier, bon politique, bon citoyen, réunissant les qualités du cœur à la bravoure et au génie, mourut assassiné dans le Sénat, sur sa chaise curule, l'an de Rome 708. - 44 ans avant J.C. Voyez ses Commentaires et sa vie par M.r Rollin.	**CHARLEMAGNE,** naquit à Ingelheim, le 26 fevrier 742; il fut grand Roi, grand Capitaine, et grand homme, il régna 45 ans, 4 mois, 4 jours, en qualité de Roi, et 13 ans, 1 mois, 3 jours, en qualité d'Empereur d'occident: Léon III le couronna en cette derniere qualité, l'an 800 dans la Basilique de S.t Pierre de Rome; il mourut âgé de 72 ans, l'an 814.
ARGINE, l'Anagramme d'Argine est Regina; c'étoit Marie d'Anjou, mariée à Charles VII, alors Dauphin, à Tours en 1413; ensuite couronnée à Poitiers le 1.er 9.bre 1422, et sacrée à Rheims le 17 Juillet 1429. Sa beauté, sa douceur, sa patience, son esprit, la firent respecter même de Louis XI son fils; elle mourut regrettée des François le dernier de novembre 1463. dans sa 63.eme année.	**PALLAS,** la Pucelle d'Orléans: Elle sauva Charles VII, le fit sacrer à Rheims, tenant devant lui son étendard deployé. 2 ans après, elle tomba au pouvoir des Anglois par la malice de Guil.e de Flavy, ensuite vendue à Jean de Luxembourg qui la vendit aux Anglois pour la somme de 1000.# et 500.# de pension annuelle; elle fut brulée à Rouen, le 30.e jour de mai 1431 on réhabilita sa mémoire en 1455.	**RACHEL,** étoit Agnès Soreau, ou Sorel, maitresse de Charles VII, Damoiselle du pays de Touraine, fort agréable et généreuse personne, ayant de l'ascendant sur l'esprit de Charles, elle fut cause qu'il se mit à la tête de ses armées (Louis XI lui donna un souflet en 1446 et fut exilé en Dauphiné ainsi que pour avoir voulu faire assassiner quelqu'un à qui il en vouloit) elle mourut empoisonnée en 1449. on accusa de ce crime, le fameux Jacq Cœur, argentier du Roi.	**JUDITH,** étoit Isabeau de Bavière, f.e de Charles VI: elle fut cause des malheurs qui bouleversèrent la France; elle s'unit au Duc de Bourgogne et aux Anglais, fit desheriter son propre fils Charles VII. et déclara Henri V. Roi d'Angleterre, héritier de la couronne de France; mais son fils vint à bout de les chasser, ce qui lui fit donner le surnom de victorieux. Elle mourut pauvre à l'Hôtel S.t Pol, en 1435. justement haïe et meprisée des Français.
LANCELOT, Dulac, preux du tems de Charlemagne, étoit Chevalier de la table ronde, que le Roi Arthus institua au 6.e siècle. Les romans de l'ancienne Chevalerie, l'histoire de S.t Greaal traduite du latin en françois par Messire Pierre Bosron fait mention des hauts faits de Chevalerie de la table ronde. au rapport de Sorel ce livre étoit un de ceux que la noblesse lisoit avec le plus d'empressement.	**OGIER,** le Danois, preux Chevalier du tems de Charlemagne, encourut son indignation; et chercha auprès de Didier, Roi des Lombards, un asile, pour se soustraire à sa colère, mais l'Emp.r lui pardonna, et lui donna le commandem.t de ses troupes, après avoir accompagné Charles dans ses expeditions militaires; il se retira dans le Monastère de S.t Faron de Meaux, et mourut au 9.eme siècle, avec de grands sentiments de piété.	**HECTOR,** de Galard, Capitaine de distinction sous le regne de Charles VII, et ensuite sous Louis XI, qui le nomma Capitaine de sa grande garde, en 1474. à la création d'une compagnie de Gentils hommes qualifiés, appellée la compagnie de cent Gentils hommes au bec de Corbin.	**LAHIRE,** ou E.ne de Vignolles, de l'illustre maison des Barons de Vignolles, l'un des plus fameux Cap.es de Charles VII; il fit lever le siége de Montargis, accompagna Jeanne au siége d'Orléans et fit une reponse hardie et généreuse à Charles, qui étant occupé d'une fête, lui demanda ce qu'il en pensoit? je pense lui repondit Lahire, qu'on ne sauroit perdre un Royaume plus gaiement. Il finit ses jours à Montauban, en 1442.

EXPLICATION DES NOMS DONNÉS AUX CARTES
(SECONDE PARTIE DU TABLEAU CI-DESSUS)

l'ancêtre du Poker, en ce sens que, dans l'un et l'autre jeu, on relance son adversaire de façon à procéder par intimidation et à l'obliger à abandonner la partie. Il existe deux accessoires de ce jeu qui ont conservé ce nom encore aujourd'hui : le premier, c'est la table ronde, à pieds cannelés, ornée d'une petite galerie de cuivre découpé ; le second est un flambeau garni d'un large abat-jour cylindrique, reposant sur un plateau tourné qui contient de petites cases où l'on plaçait les jetons formant l'enjeu.

Ce jeu a été immortalisé par une magnifique gravure de Bosio qui représente une société de bourgeois se livrant à ce passe-temps agréable, tandis qu'un Monsieur à perruque jette les yeux sur le *Journal du commerce*. La bouillotte a été en faveur jusqu'au milieu du dix-neuvième siècle, mais elle est maintenant complètement passée de mode.

XVI — Le jeu de l'écarté.

Le jeu de l'écarté a été très en faveur vers 1827, et dans les journaux du temps on propose, sous forme d'annonce, différents accessoires pour ce jeu. Dans le *Journal des dames* de 1827, nous trouvons les trois petites réclames ci-dessous qui montrent que ce jeu avait été adopté par les élégants d'alors :

LE JEU DE L'ÉCARTÉ SOUS LOUIS-PHILIPPE
D'APRÈS UNE ANCIENNE GRAVURE SUR BOIS (1830)

« Il y a de petites boîtes qui ne tiennent pas plus de place qu'un volume in-18 et qui renferment deux jeux de cartes avec huit jetons ; on les emporte quand on va dîner au bois de Boulogne ou à Saint-Cloud, à Saint-Mandé, à la campagne enfin, dans les environs de Paris.

» Avant ou après le repas, on se met à une table verte et l'on joue l'écarté pour n'en pas perdre l'habitude. »

« Un cadeau d'étrennes fort à la mode est une table d'écarté ; les enfants y jouent des bonbons ; il faut voir comme ces petites têtes s'échauffent, comme les mains agissent, comme les yeux se remplissent de larmes.

» Quelquefois on est obligé d'enlever la table, de remettre les bonbons dans le sac et de coucher les joueurs et les parieurs. »

« On n'écrit plus sur les boîtes de jeu : *écarté*, *impériale*, *piquet* ou *boston ;* mais on indique sur le couvercle avec des clous d'acier le nombre de cartes nécessaires pour chaque jeu, ainsi : 5 pour l'écarté, 12 pour l'impériale, etc. »

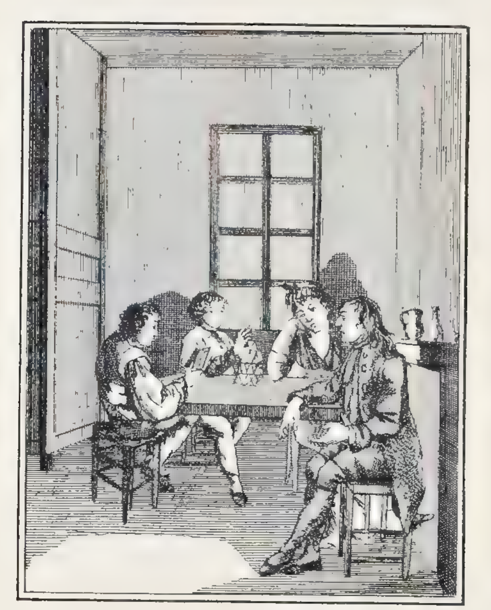


LE JEU DE L'ÉCARTÉ

D'APRÈS UNE LITHOGRAPHIE DE BOILLY, XIXe SIÈCLE

XVII. — **Le jeu de piquet.**

Il ne peut entrer dans le plan de notre étude de parler, même d'une manière sommaire, de chacun des jeux ou combinaisons auxquelles peuvent prêter les cartes. Nous avons fait exception, cependant, pour un petit nombre de jeux, et, parmi ceux-ci, le piquet mérite évidemment une mention toute spéciale, car c'est à juste titre qu'on l'a regardé comme l'un des plus vifs et des plus ingénieusement combinés; la meilleure garantie de son excellence réside dans le succès permanent qui lui a été attribué. Grâce à son mérite, il a survécu à une foule de jeux et ne s'est jamais laissé mettre de côté par la mode qui, cependant, ruine les réputations les mieux établies. Le piquet est un jeu véritablement classique; c'est un jeu que l'on doit connaître sous peine de se trouver parfois bien embarrassé.



LE CHATEAU DE CARTES
D'APRÈS UNE GRAVURE SUR CUIVRE DU DÉBUT DU XIXe SIÈCLE

On a discuté sur l'origine et l'étymologie du mot *piquet;* quelques auteurs prétendent qu'il tire son nom de la combinaison qu'il offre de compter soixante avant que l'adversaire ait pu rien compter; cette combinaison est dénommée « Pic »; d'autres auteurs ont trouvé plus simple de faire dériver ce nom du mot *piquant,* en raison de l'attrait que présente ce jeu.

A quelle époque peut bien remonter l'invention du jeu de piquet? Aucune donnée précise ne peut être citée à ce sujet; cependant, Rabelais semble l'avoir connu. Dans la longue énumération des jeux auxquels se livre Gargantua, il parle, en décrivant les jeux de cartes, d'un jeu du *cent;* c'est évidemment au jeu de piquet que cette dénomination doit être attribuée et l'expression a subsisté chez nous : on dit, en effet, couramment, faire un cent de piquet pour dire une partie de piquet, et les règles mêmes du jeu infligent une amende très forte à celui des joueurs qui ne peut atteindre ce chiffre. En Espagne, le jeu de piquet porte le nom de *El Juego de los Cintos,* c'est-à-dire le jeu de cent.

Au seizième siècle, le nom de « jeu de piquet » désignait un amusement tout à fait différent. C'était alors une sorte de jeu de quilles dans lequel il s'agissait de lancer un pieu pointu nommé *squil* suivant certaines règles déterminées : mais il n'y a aucun rapprochement à faire entre ce jeu d'adresse et le

jeu de cartes qui nous occupe en ce moment ; il indique seulement qu'à cette époque on ne pouvait donner le même nom à deux jeux aussi dissemblables.

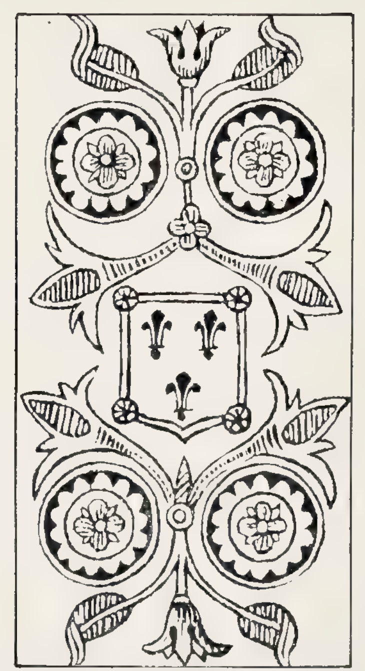
Les Troyens revendiquent pour eux la gloire de l'invention de ce jeu qui, à leur dire, devrait être attribué à Claude Piquet ou Picquet, qui naquit à Troyes au commencement du dix-septième siècle. Ce Piquet était un notaire qui s'était livré à l'étude des sciences, et possédait de grandes



LE JEU DE PIQUET DE CHARLES X ET DE LOUIS-PHILIPPE
LE TROISIÈME PERSONNAGE QUI TIENT UN PORTEFEUILLE ET DONNE DES CONSEILS A CHARLES X EST LE MINISTRE POLIGNAC
D'APRÈS UNE LITHOGRAPHIE DU XIXe SIÈCLE

aptitudes autant pour les mathématiques que pour l'astronomie ou la chimie. De son temps, il était dénommé le « sçavant », et dans son acte de décès cette qualification est adjointe à son nom patronymique. Il mourut à Troyes, le 9 octobre 1679, et fut inhumé le lendemain en la paroisse Saint-Pantaléon.

Au dix-septième siècle, ce jeu était fort en honneur puisque nous voyons que Molière lui consacre une fort longue tirade dans sa célèbre comédie des *Fâcheux,* acte II, scène II. L'illustre Poquelin met dans la bouche d'Alcippe le récit d'une partie, qui est certainement la plus élégante description que l'on puisse donner de ce jeu :



QUATRE DE DENIER PROVENANT D'UN JEU DE TAROTS DU XVIIe SIÈCLE

Console-moi, marquis, d'une étrange partie,
Qu'au piquet je perdis hier contre Saint-Bouvain,
A qui je donnerois quinze points et la main.
C'est un coup enragé, qui depuis hier m'accable,
Et qui feroit donner tous lés joueurs au diable ;
Un coup assurément à se pendre en public.
Il ne m'en faut que deux, l'autre a besoin d'un pic,
Je donne, il en perd six et demande à refaire ;
Moi, me voyant de tout, je n'en voulus rien faire,
Je porte l'as de trèfle (admire mon malheur !),
L'as, le roi, le valet, le huit et dix de cœur,
Et quitte, comme au point alloit la politique,
Dame et roi de carreau, dix et dame de pique,
Sur mes cinq cœurs portés, la dame arrive encor,
Qui me fait justement une quinte major :
Mais mon homme avec l'as, non sans surprise extrême,
Des bas carreaux, sur table, étale une sixième.
J'en avais écarté la dame avec le roi,
Mais lui fallant un pic, je sortis hors d'effroi,
Et croyais bien du moins faire deux points uniques,
Avec les sept carreaux, il avait quatre piques,
Et jetant le dernier, m'a mis dans l'embarras
De ne savoir lequel garder de mes deux as.
J'ai jeté l'as de cœur, avec raison me semble ;
Mais il avait quitté quatre trèfles ensemble,
Et par un six de cœur je me suis vu capot,
Sans pouvoir de dépit proférer un seul mot.
Morbleu, fais-moi raison de ce coup effroyable ;
A moins que l'avoir vu, peut-il être croyable ?

XVIII. — **Les cartes et le théâtre.**

Les cartes ont donné lieu à de curieuses représentations théâtrales, et, pour n'en citer qu'une des plus intéressantes, nous rapporterons ce que dit sur ce sujet l'*Improvisateur français :* « En 1676, on représenta sur le théâtre de l'hôtel Guénégaud une comédie de Thomas Corneille, en cinq actes, intitulée *le Triomphe des dames,* pièce qui n'a point été imprimée et dont le ballet du jeu de piquet était un des intermèdes. Les quatre valets parurent d'abord avec leur hallebarde, pour faire faire place ; ensuite les rois arrivèrent successivement donnant la main aux dames dont la queue était portée par quatre esclaves : le premier de ces esclaves représentait la paume ; le deuxième, le billard ; le troisième, les dés, et le quatrième, le tric-trac. Les rois, les dames et les valets, après avoir formé par leurs danses des tierces et des quatorzes, après s'être rangés tous les noirs d'un côté et tous les rouges de l'autre, finirent par une contredanse où toutes les couleurs étaient mêlées confusément et sans suite. »

Cet intermède n'était pas nouveau, il n'était que l'esquisse d'un grand ballet exécuté autrefois à la cour de Charles VII, et qui, dit-on, avait donné l'idée du jeu de piquet.





[illegible] c'est une partie,
[illegible] contre [illegible]
[illegible] cœurs perdus et la main
[illegible]
et [illegible] ;
[illegible] publié
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible] de la mort.
[illegible] a joué [illegible].

[illegible]
[illegible]
[illegible]

[illegible]
[illegible] points [illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible] de mes services.
[illegible]
[illegible]
[illegible]

[illegible]
[illegible] ?

— Les cartes et le théâtre.

Les cartes ont donné lieu à de nombreuses représentations théâtrales, et, pour n'en citer qu'une des plus intéressantes, nous rapporterons ce qu'a dit sur ce sujet [illegible]. « En 1676, on représenta sur le théâtre de l'hôtel Guénégaud une comédie de Thomas Corneille, en cinq actes, intitulée *le Triomphe des dames*, pièce qui n'a point été imprimée et dont le ballet du jeu de piquet était un des intermèdes. Les quatre valets parurent d'abord avec leur hallebarde pour faire faire place ; ensuite les rois arrivèrent successivement donnant la main aux dames dont la queue était portée par quatre esclaves ; le premier de ces esclaves représentait la paume ; le deuxième, le billard, le troisième, les dés, et le quatrième le tric-trac. Les rois, les dames et les valets, après avoir formé par leurs danses des tierces et des quatorzes, après s'être rangés tous les noirs d'un côté et tous les rouges de l'autre, finirent par une contredanse où toutes les couleurs étaient mêlées confusément et sans suite. »

Ce spectacle n'était pas nouveau, il n'était que l'esquisse d'un grand ballet exécuté [illegible] à la cour de Charles VII, et qui, dit-on, avait donné l'idée du jeu de piquet.



COSTUME DE LAPORTE DANS LE ROLE D'HECTOR
Tragédie d'Hector ou le Valet de carreau (XIXe siècle)
(COLLECTION MARTEAU)



Huet del et sculp *A Paris chez Noel, Rue St. Jacques No. 16*

LA TIREUSE DE CARTE

A une époque plus rapprochée de nous, vers 1855, on donna à l'Opéra un grand ballet dans la pièce d'Hippolyte Lucas, intitulée *l'Enfer ;* les personnages figurant dans ce ballet représentaient toutes les figures d'un jeu de cartes et, dans leurs danses, ils reproduisaient une bataille de cartes.

XIX. — **Le jeu de la drogue.**

Le jeu de la drogue n'est qu'une sorte de complication du jeu de cartes ordinaire ; il consiste en une pénitence infligée à celui qui n'a pas été favorisé par la chance et n'est guère usité que parmi les soldats et les matelots. La



LE JEU DE LA DROGUE
D'APRÈS LE TABLEAU D'HORACE VERNET

pénitence consiste, pour le perdant, à se placer sur le nez un ou plusieurs morceaux de bois fourchus et à les conserver jusqu'à ce qu'il soit parvenu à gagner. Dans le premier tiers du dix-neuvième siècle, on a publié chez Aubert une caricature représentant des soldats qui viennent de se livrer au jeu de la drogue, et le résultat ne semble pas avoir été aussi anodin que la pénitence ordinaire des petits morceaux de bois fourchus posés sur le nez.

Horace Vernet a reproduit dans un tableau le jeu de la drogue, et il représente des soldats en campagne occupés à se livrer à ce divertissement qui semble unilatéral, car l'un des deux joueurs possède déjà sur le nez un de ces cavaliers intempestifs.

De nos jours, ce jeu semble complètement abandonné, et il n'en serait probablement rien subsisté si le souvenir n'en avait été conservé par les reproductions que nous venons de décrire.



[illegible] vers 1830, en donna à l'O[illegible] [illegible] les personnages [illegible] une bataille de cartes.

[illegible]

[illegible] une peinture [illegible] qui n'a pas été favorable [illegible] que parmi les soldats et les matelots. La [illegible]

[illegible] pour le perdant, à se placer sur le nez un ou plusieurs [illegible] et à les conserver jusqu'à ce qu'il soit parvenu à [illegible] chez Aubert [illegible]

[illegible] ne semble pas avoir été aussi [illegible] que la [illegible]

[illegible] dans un tableau le jeu de la drogue, et il repré- [illegible] deux joueurs possède déjà sur le nez une des [illegible]

[illegible] complètement abandonné, et il n'en serait [illegible] si le souvenir n'en avait été conservé par les repro- [illegible]



LE RÉSULTAT DU JEU DE LA DROGUE

D'APRÈS UNE ESTAMPE DU PREMIER EMPIRE

CHAPITRE IV

INTERPRÉTATIONS DIVERSES DES CARTES A JOUER
LEUR EMPLOI LORSQU'ELLES SONT INUTILISABLES POUR LE JEU

La bonne aventure d'après les cartes à jouer. — I. La divination chez les anciens. — II. Le jeu du Cottabe dans l'antiquité. — III. Suppression des diseurs de bonne aventure sous Louis XIV. — IV. L'avenir prédit par les cartes. — V. Etteilla, vulgarisateur de la bonne aventure par les cartes à jouer. — VI. Mlle Lenormant. — VII. Les diseurs de bonne aventure au Carnaval de Venise. — VIII. Les oracles rendus aux Champs-Elysées. — IX. Description de quelques jeux de cartomancie.

Le jeu de cartes livre de messe.

Les châteaux de cartes. — I. Origine de ce jeu. — II. Les châteaux de cartes servant d'amusement à Louis XIII et à la Princesse Palatine. — III. Diverses représentations de ce jeu. — IV. Règles relatives à l'édification des châteaux de cartes. — V. Tableau de M. Chaplin. — VI. Poésie sur les châteaux de cartes.

Utilisation du dos des vieilles cartes.

PREMIÈRE PARTIE

LA BONNE AVENTURE D'APRÈS LES CARTES A JOUER

I. — La divination chez les anciens.

On ne saurait terminer une étude sur les cartes à jouer sans dire quelques mots de la divination et de la bonne aventure.

Dans les plus anciennes traditions, nous voyons le rôle que jouait l'interprétation des songes; le besoin de tirer des présages d'un fait en apparence futile s'est toujours fait sentir de la manière la plus vive. Diodore de Sicile constate quatre méthodes de divination en Chaldée et qui sont tirées :

1° de l'étude du vol des oiseaux;
2° des sacrifices des animaux;
3° de l'observation des prodiges;
4° de l'interprétation des songes.

Les Romains se sont montrés plus qu'aucun autre peuple aussi inventifs qu'ingénieux pour interroger la destinée par l'entremise des présages.

La lampe joue un rôle mélancolique et charmant dans la poésie érotique de l'antiquité, on lui demandait souvent des présages :



LA DIVINATION CHEZ LES ANCIENS
QUI CONSULTAIENT L'AVENIR PAR L'INSPECTION
DES ENTRAILLES DES ANIMAUX

« Héro écrivant à Léandre dit : « Il a pétillé le flambeau à la lueur duquel je t'écris, me donnant ainsi de favorables présages. » (*Ovide*, XIX, 151.)

Dans une épigramme d'Agathias, nous voyons une jeune fille s'écrier :

« Oh ! lampe, ne porte jamais de champignons, présages certains de pluie, ne retarde pas l'ami que j'attends. »

Aux champs, c'est dans une fleur que la jeune fille lit son arrêt, dans le bruit que fait la feuille en se déchirant. Pollux (IX, 127) donne la description suivante :

« On prend une feuille de pavot ou d'anémone, on la pose sur le pouce et l'index de la main gauche réunis en cercle et on la frappe avec le creux de la main droite. Si le bruit que fait entendre la feuille est sonore, quand elle se déchire, on peut espérer dans l'amour de son bien-aimé. »

Pollux appelle ce jeu la claquette et tout le monde sait que, de nos jours, c'est encore un amusement qui est partout en usage.

II. — Le jeu du Cottabe dans l'antiquité.

Les Grecs avaient recours à un moyen plus compliqué, et ils pratiquaient une cérémonie à laquelle ils donnèrent le nom de *cottabe*.

Nous ne pouvons faire mieux pour expliquer ce jeu que de reproduire la gravure et l'explication que nous devons à l'obligeante communication de M. Eugène Muller et qui a été publiée dans le *Musée des familles* du 1er mars 1887 :

« Le cottabe se jouait souvent à la fin des festins par les convives qui restaient attablés. Au dessert, on apportait un grand bassin plein d'eau, sur lequel on mettait plusieurs petits bassins qui surnageaient. L'adresse du joueur consistait alors à faire en sorte, par le jet du vin qui restait dans sa coupe, qu'il en retombât assez dans l'un des petits bassins, non seulement pour former un son dont on tirait des augures, mais encore pour faire sombrer dans l'eau le petit bassin. Il y avait cela de particulier dans cette manière de jouer le cottabe, que chacun des petits bassins flottants portait une marque propre, à peu près comme les dés à jouer, ce qui faisait du jeu une espèce de loterie. »

En France, pendant tout le Moyen Age, les devins et les sorciers ont joué un rôle très important dans la vie du peuple. On cite même plusieurs grands seigneurs qui ne dédaignaient pas de se faire prédire l'avenir avant de commencer quelque grande entreprise, et cet usage s'est perpétué d'une façon constante.

III. — Suppression des diseurs de bonne aventure sous Louis XIV.

Au dix-septième siècle, le métier de diseur de bonne aventure était fort lucratif et n'avait pas été sans tenter quelques aventuriers aussi ingénieux que



LE JEU DU PETIT ETTEILLA

REPRODUCTION RÉDUITE, XVIIIe SIÈCLE

(COLLECTION HENRY D'ALLEMAGNE)

débarrassés de tout scrupule. Le fameux lieutenant de police, M. de la Reynie, mit bon ordre à cet état de choses, et, en une seule fois, il fit jeter en prison tous ces personnages plus ou moins doués d'une double vue.



LE JEU DU COTTABE DANS L'ANTIQUITÉ
D'APRÈS UNE GRAVURE EXTRAITE DU *Musée des Familles*

Robinet, dans sa *Gazette rimée*, à la date du 12 juin 1667, approuve vivement cette mesure :

Monsieur de la Reinie, actif
Jusqu'au degré superlatif,
A fait copieuse capture
De diseurs de bonne aventure,
Qui (dont Dieu le veuille bénir !)
La pourront dire à l'avenir
Seulement dessus les galères
Ou bien dans les salpestrières
Où, pour le service du Roy,
Ils auront un très digne employ.

IV. — **L'avenir prédit par les cartes.**

Quand l'usage des cartes à jouer se fut répandu, la diversité des figures qu'elles présentaient était un élément tout indiqué pour poser à la destinée des questions auxquelles celle-ci ne pouvait se dispenser de répondre.

Il y avait dans le fait de consulter le sort au moyen des cartes un élément de superstition qui était amplement propice à en développer le succès; il est à peu près certain que les premiers importateurs des cartes, que ce soient les Bohémiens ou les Sarrasins, se sont servis de cet instrument pour duper les populations et se créer des ressources aux dépens de la crédulité publique.

Le jeu de tarots se prêtait mieux que les cartes numérales à ce genre de pronostics; les figures étant en effet plus nombreuses et plus variées, il en pouvait résulter une complication permettant de rendre des oracles sur tous les sujets.



CARTES DE CARTOMANCIE ALLEMANDES
COMPOSÉES A L'AIDE DE SUJETS PUBLIES PAR BONNART
(REPRODUCTION RÉDUITE D'APRÈS LE RECUEIL DE LADY SCHREIBER)

On a dressé une sorte de lexique de l'interprétation des cartes et il est assez intéressant pour que nous croyions devoir le donner ici :

Le jeu classique se compose de soixante-dix-huit cartes dont vingt-deux, portant chacune une figure symbolique, forment les arcanes majeures. Les cinquante-six autres se divisent en quatre couleurs : les bâtons, les coupes, les épées et les deniers ; ces couleurs comprennent chacune quatre figures.

Dans chaque paquet de quatorze cartes il y a quatre figures, le roi représentant l'homme; la dame, la femme; le cavalier, le jeune homme, et le valet, l'enfant.

L'homme est le créateur, celui qui fait les entreprises; la femme caractérise l'amour; le jeune homme, les rivalités, les luttes et les haines; l'enfant symbolise le neutre, l'argent.

Les figures de bâton et d'épée représentent les bruns.
Les figures de coupe et de denier les blonds.
Les figures de bâton et de coupe sont les bons.
Les figures d'épée et de denier sont les mauvais.

Voici le sens des arcanes majeures :

Le bateleur	signifie	le consultant;
La papesse	—	la consultante;
L'impératrice	—	action, initiative;
L'empereur	—	volonté;
Le pape	—	inspiration;
L'amoureux	—	amour;
Le chariot	—	triomphe, protection providentielle;
La justice	—	justice;
L'ermite	—	prudence;
La roue de fortune	—	fortune, destinée;
La force	—	force;
Le pendu	—	épreuve;
La mort	—	mort;
La tempérance	—	économie;
Le diable	—	force majeure, maladie;
La maison de Dieu	—	ruine, déception;
Les étoiles	—	espérances;
La lune	—	ennemis cachés, danger;
Le soleil	—	bonheur matériel, mariage fécond;
Le jugement	—	changement de position;
Le mat	—	coup de tête, folie;
Le monde	—	réussite assurée.

Voici le sens des arcanes mineures :

Les bâtons (trèfles) s'appliquent à la création, aux entreprises, à l'agriculture;
Les coupes (cœurs) s'appliquent à la conservation, l'amour, l'enseignement;
Les épées (piques) symbolisent la transformation : haine, guerre;
Les deniers (carreaux) expriment le développement, l'argent, le commerce.



[illegible] sorte de lexique de l'interprétation des cartes et il est [illegible] que nous croyions devoir le donner ici :

[illegible] qui se compose de soixante-dix-huit cartes dont vingt-deux [illegible] une [illegible] symbolique, forment les arcanes majeures. Les cin[illegible] se divisent en quatre couleurs : les bâtons, les coupes, les [illegible] ces couleurs comprennent chacune quatre figures.

[illegible] paquet de quatorze cartes il y a quatre figures, le roi repré[illegible] la dame, la femme ; le cavalier, le jeune homme, et le valet, [illegible]

[illegible] le créateur, celui qui fait les entreprises ; la femme caractérise [illegible] le jeune homme, les rivalités, les luttes et les haines ; l'enfant [illegible] l'argent.

[illegible] de bâton et d'épée représentent les bruns.

[illegible] de coupe et de denier les blonds.

[illegible] d'épée et de denier sont les mauvais.

[illegible] le sens des arcanes majeures :

[illegible] signifie	le consultant ;
[illegible]	la consultante ;
[illegible]	action, initiative ;
[illegible]	volonté ;
[illegible]	inspiration ;
[illegible]	[illegible] ;
[illegible]	triomphe, protection providentielle ;
[illegible]	[illegible]
[illegible]	prudence ;
[illegible]	fortune, destinée ;
[illegible]	force ;
[illegible]	épreuve.
[illegible]	
[illegible]	économie ;
[illegible]	force majeure, maladie.
[illegible]	ruine, déception ;
[illegible]	espérances ;
[illegible]	ennemis cachés, danger
[illegible]	bonheur matériel, mariage fécond ;
[illegible]	changement de position ;
[illegible]	[illegible] de tête, folie ;
[illegible]	réussite assurée

[illegible] sens des arcanes mineures :

[illegible] s'appliquent à la création, aux entreprises, à l'agri[illegible]

[illegible] s'appliquent à la conservation, l'amour, l'enseignement ;

[illegible] symbolisent la transformation : haine, guerre ;

Les deniers [illegible] expriment le développement, l'argent, le commerce.



LA SIBYLLE DE PANZOUST (Rabelais, liv. III, chap. XVII).

LITHOGRAPHIE DE JULES LAURENS, D'APRÈS UN TABLEAU DE G. DORÉ, XIXe SIÈCLE.

(BIBLIOTHÈQUE NATIONALE. — ESTAMPES.)

Pour le tirage, les méthodes varient sensiblement suivant les devins ; les deux plus célèbres furent Alliette (*Etteilla*), garçon coiffeur du temps de la Révolution, auteur du livre du *Thot*, et quelques années plus tard M[lle] Lenormant.

Au Moyen Age les astrologues et les alchimistes ne semblent pas avoir fait un grand usage des cartes pour déchirer le voile de l'avenir en faveur de leurs clients; ils ne trouvaient pas que la mise en scène fût suffisante, et ils préféraient tirer les horoscopes en distillant des élixirs ou en ayant recours à quelques-uns de ces miracles qui aujourd'hui seraient sans aucun doute classés dans les tours de physique amusante.

Jusqu'au milieu du dix-huitième siècle, il ne semble pas que les cartes aient été employées par les devins; la plupart des mentions de cartes que nous avons rencontrées s'appliquent plus spécialement aux tours de prestidigitation qui au début du seizième siècle étaient fort goûtés.

Dans le compte des dépenses du roi pendant le mois d'octobre 1538, on relève en effet la mention suivante :

« A Jehan Dalinan, espaignol, en don et à cause du passe-temps qu'il donna au Roy au subtil manyement cartes, 226 livres. »

La belle époque de la prédiction de l'avenir par les cartes a été le dix-huitième siècle, et les devins les plus en renom ne méprisaient pas l'emploi des cartes pour confirmer le pouvoir de leurs fioles magiques.

La Révolution a été favorable à ces envahissements; jamais on n'avait vu les hommes et les femmes tourmentés d'une plus inquiète avidité d'oracles; jamais aussi il ne s'était produit un aussi grand nombre de devins. La baguette de coudrier, les miroirs magiques étaient discrédités, et comme il fallait s'improviser prophète, le jeu de cartes, peu coûteux à acquérir et facile à manier, fit fortune.

Court de Gébelin peut être considéré comme le promoteur de ce mouvement, car c'est lui qui l'a préparé en révélant les origines probables du tarot et les trésors de la sagesse orientale, représentés au vif par ses images.

V. — Etteilla vulgarisateur de la bonne aventure par les cartes à jouer.

Un homme qui, au dix-huitième siècle, jouit d'une vogue considérable, fut Etteilla, ce simple garçon coiffeur auquel le hasard avait fait lire le remarquable volume sur l'*Histoire du monde* par Court de Gébelin, dont la dissertation est plus empreinte de vraisemblance que de vérité historique. Alliette, dont l'esprit vif et entreprenant avait compris tout le prix que l'on pouvait tirer du texte de Court de Gébelin, ne tarda pas à se constituer grand prêtre d'une sorte de religion qu'il venait de fonder. Pour donner plus de poids à ses productions, il métamorphosa son nom en l'écrivant en sens inverse : « Etteilla »; cet anagramme avait une consonance plus ou moins asiatique qui contribuait à augmenter le prestige de celui qui le portait. Il ne se posait pas comme novateur, mais, en toutes circonstances, il citait ceux qui l'avaient précédé dans cet art : Raymond Lulle, Jean Bellot, Duchesne, Crolius Agrippa d'Aubly et d'autres plus ou moins célèbres. Il s'installa rue de la Verrerie, dans l'hôtel de Crillon, et ne tarda pas à voir ses salons se remplir de gens qui demandaient à sa science divinatoire la connaissance de l'avenir.

Etteilla, non content de penser aux affaires des autres, soignait aussi les siennes et, pressentant déjà l'importance qu'aurait la publicité des journaux, fit paraître dans le journal *l'Avant-Coureur* la curieuse réclame suivante (1770) :

« *Etteilla ou la manière de se récréer avec un jeu de cartes.*

» Cette récréation consiste à trouver par les combinaisons d'un jeu de cartes des réponses à diverses questions proposées. Ce jeu est appelé *Etteilla* qui est l'anagramme du nom de l'auteur. L'*Etteilla* est aussi le nom de la première et de la principale carte de son jeu, qui est composé en tout de trente-trois cartes. Sur chacune de ces cartes sont marquées différentes significations et ces significations varient relativement à la carte qui suit et selon que la carte a été tirée droite ou renversée; ce qui doit produire une multitude de combinaisons, jeter beaucoup de variété dans les réponses que l'on se propose de faire au moyen de ces cartes, et occuper ceux qui se plaisent à ces sortes d'amusements. L'auteur, dans l'avertissement placé à la tête de son livre, dit que depuis seize ans il a été le maître de ceux et de celles qui se sont acquis le plus de réputation dans ce jeu divinatoire. Il avoue néanmoins qu'il n'en est pas plus sorcier pour cela. On l'en croira volontiers sur parole. On pourrait seulement désirer que l'explication de son jeu fût plus claire, cependant un peu d'obscurité ne fait pas mal ici; c'est un amusement de plus pour ceux qui aiment à deviner.

» L'Etteilla et l'explication de ce jeu se distribuent à Paris, chez l'auteur, rue de Beauvais, place du Louvre, maison du menuisier; prix, 4 livres 10 sols : sçavoir 1 livre 10 sols le jeu et 3 livres l'explication avec des planches gravées représentant divers coups du jeu. »

Etteilla mettait également à la disposition du public les cartes nécessaires pour ses oracles. Il annonce en ces termes ce complément indispensable de son traité :

« Le jeu de cartes nommées tarots (sur lequel on trouve millier d'opérations géométriques, numériques, algébriques et cabalistiques) reconnu aujourd'hui pour le véritable et l'unique livre qui nous soit parvenu des premiers Egyptiens, ne se fabriquant pas et n'étant point d'usage à Paris, se trouve tout corrigé et propre à jouer ou à l'art de tirer les cartes (3 livres 12 sous), chez M. Etteilla, professeur d'algèbre, rue de l'Oseille au Marais, attenant celle de Saint-Louis, n° 48. »

Les personnes désirant avoir facilement sous la main cet oracle de poche pouvaient se procurer ce jeu de tarot renfermé dans une boîte en forme de livre et marqué « tome I » ; à l'intérieur se trouve toute une série de réclames relativement à l'usage du tarot : l'adresse du maître est ainsi libellée : « Chez Etteilla, professeur d'algèbre, rue de l'Oseille au Marais, à Paris. »

Etteilla avait fait beaucoup de disciples qui ne tardèrent pas à devenir ses concurrents.

Dans son *Traité de la manière de se récréer avec un jeu de cartes*, Etteilla donne son prix courant pour le travail qu'on lui donne à faire. Les deux tarifs de 1772 et 1783 sont semblables à cette différence près que dans le premier il n'y avait qu'un seul horoscope à 50 livres, tandis que dans le second on distinguait trois horoscopes :



CARTES DE CARTOMANCIE

D'APRÈS UNE EAU-FORTE DU DÉBUT DU XIXe SIÈCLE

(BIBLIOTHÈQUE NATIONALE. — ESTAMPES)

« Extrait de l'aperçu du *Rigoriste* sur la cartomancie et son auteur :

» Lorsqu'on veut m'écrire ou me parler de vive voix hautes sciences, il me faut, pour le temps que je dois répondre, 3 livres.

» Si on veut avoir des leçons de sage magie pratique, notez qu'il n'est pas question de jouer des gobelets, parce que ce n'est pas mon métier, mais bien de scruter la nature dans son intelligence, 3 livres.

» Pour le grand horoscope, 100 livres.

» Pour le moyen horoscope, 50 livres.

» Pour le petit horoscope, 24 livres.

» Pour tirer les cartes, 24 livres.

» Pour me consulter après l'horoscope, ou après avoir tiré les cartes, 3 ou 6 livres.

» Pour me donner à résoudre quelques questions sans m'avoir fait primitivement travailler, 6 livres.

» Pour avoir le nom de son génie, sa nature, ses qualités, sa puissance relative à la vie de l'homme, de quel élément il est, quelle région il est obligé de soigner, etc., 12 livres.

» Pour expliquer un songe, 6 livres.

» Pour faire faire son talisman et pour avoir en écrit ses propriétés ainsi que son génie, etc., depuis 8 ou 10 louis suivant les propriétés qu'on lui veut et les difficultés du travail.

» Pour être le médecin d'esprit d'une personne, c'est-à-dire sans remède moral ni physique, le conduire à un plein repos, ou, ce qui est de même, être son devin perpétuel, par mois, 30 livres. »

A la fin du dix-huitième siècle, le nom d'Etteilla était devenu le synonyme de cartomancie. Nous signalerons à ce sujet une suite curieuse de quatre planches gravées dénommées : « Le nouvel Etteilla ou petit nécromancien » ; ces cartes qui mesurent 50 sur 73 millimètres étaient destinées à être contenues dans un petit étui dont on voit le dos gravé en marge de l'une des feuilles. Le titre est : « Le Petit Oracle des Dames ». Deux torches symboliques devaient être placées de l'autre côté de l'étui. Le jeu est un jeu de piquet ordinaire avec quatre cartes de Consultant. Le numéro 3 représente Junon appuyée sur son paon et celle-ci est dénommée « Protectrice ». Le numéro 12, un vaisseau avec cette désignation : « Bon voyage par mer ». Le numéro 2, qui est Jupiter assis sur une nuée et tenant sa foudre dans la main, est dénommé « Protecteur »; enfin le numéro 25, qui personnifie la Madeleine repentante, porte cette légende : « Définitions diverses, éclaircissements ». Les cartes comportent de petites scènes très finement gravées et une carte ordinaire du jeu, mesurant à peine 8 sur 11 millimètres, qui est placée au bas et à droite.

VI. — **Mlle Lenormant.**

La plus célèbre cartomancienne du dix-neuvième siècle fut, avons-nous dit, Mlle Lenormant, et à l'heure actuelle, il n'est pas une pythonisse, à quelque degré de l'échelle sociale qu'elle appartienne, qui ne déclare avoir été l'élève préférée de cette devineresse. Cette tireuse de cartes eut, il est vrai, son heure

de célébrité et elle connut l'honneur d'être consultée par l'impératrice elle-même que sa qualité de créole rendait fort superstitieuse.

La pythonisse du dix-neuvième siècle a écrit dix volumes qui, à l'heure actuelle, sont tombés dans un profond oubli; cependant elle avait annoncé en 1825 un recueil intitulé : *Album de Mlle Lenormant, mis en ordre et enrichi de manuscrits autographes, de commentaires, de notes biographiques sur la Révolution française et sur les auteurs et acteurs de ce drame politique;* la souscription montait à 975 francs et devait former quatre-vingt-cinq volumes en partie in-quarto et en partie in-octavo. Le public ne se laissa pas prendre à cette pompeuse annonce et nous avons été privés de ce recueil qui aurait pu être si intéressant pour l'histoire du commencement du dix-neuvième siècle, mais auquel on n'aurait peut-être pas pu ajouter une foi aveugle.



JOSÉPHINE CHEZ Mlle LENORMANT
D'APRÈS UN DESSIN DE RIBAULT GRAVÉ PAR NORMAND FILS
(COLLECTION A. DEVAUX)

D'une manière générale on peut dire que si les travaux des hommes qui se sont adonnés à la divination n'ont été d'aucune utilité pour le genre humain, il faut reconnaître cependant qu'ils étaient au service de l'un des désirs les plus universels, les plus pressants et en même temps les plus poétiques de notre nature; c'est en effet pour nous un véritable besoin de lire au delà du moment présent, et l'espoir de parvenir à quelque degré de prescience semble ne devoir jamais s'éteindre chez l'homme.

Pendant un certain temps, on se montra tolérant vis-à-vis des cartes de cartomancie au point de vue de la perception des droits. Les cartes dites Lenormant ou de bonne aventure ont toujours été considérées comme rentrant dans la catégorie des cartes de fantaisie dont la fabrication et la vente étaient exemptes de taxe. Cependant ces cartes, importées en vertu des traités, devaient acquitter à leur entrée en France un droit de douane de 15 pour 100 de leur valeur.

Suivant une circulaire du 25 mars 1867, les cartes à jouer de fantaisie, au pied desquelles étaient quelques mesures de musique, importées d'Allemagne,

étaient assujetties au seul droit de douane ainsi que les cartes de bonne aventure et les cartes d'étrennes.

Toutefois, depuis la dernière loi, ces innocentes cartes ne sont pas plus épargnées que les autres, et elles doivent payer une taxe égale à celle des jeux ordinaires.

VII. — **Les diseurs de bonne aventure au Carnaval de Venise.**

Au milieu du dix-huitième siècle, dans le compte rendu d'un carnaval qui eut lieu à Venise, nous extrayons le passage suivant : « Dans la place qui donne sur l'eau se mettent les charlatans, bateleurs, joueurs de marionnettes et de gobelets. Les uns construisent de petites loges avec des planches en sapin; les autres se tiennent à découvert. Il y en a de toutes sortes; mais ce qui paraît le plus singulier, c'est de voir quantité de gens vêtus en noir montés chacun sur un théâtre, avec une sphère et trente ou quarante gros volumes remplis de figures de chiromancie et d'astrologie. Après avoir fait de grands discours sur les influences des astres, ils offrent pour quelque monnaie de vous dire tous les événements heureux et malheureux qui doivent vous arriver en regardant dans votre main. Ils ne manquent pas de dupes qui veulent apprendre leur bonne fortune. L'oracle leur parle en secret par le moyen d'un long tuyau de fer-blanc qu'ils portent à leur oreille. »



ORACLES RENDUS A L'AIDE D'UN LONG PORTE-VOIX EN FER BATTU

D'APRÈS UNE GRAVURE SUR CUIVRE, COMMENCEMENT DU XIXe SIÈCLE

VIII. — **Les oracles rendus aux Champs-Élysées.**

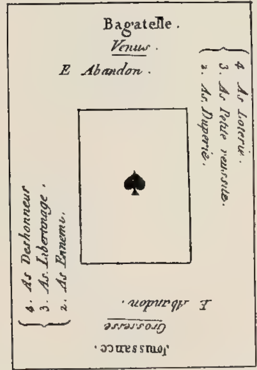
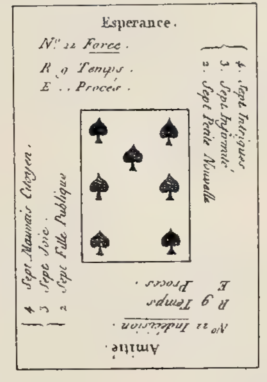
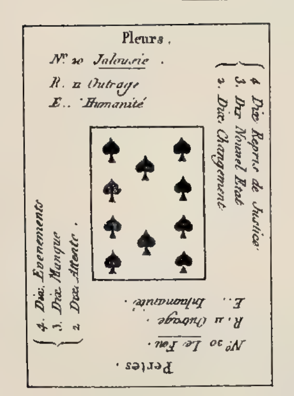
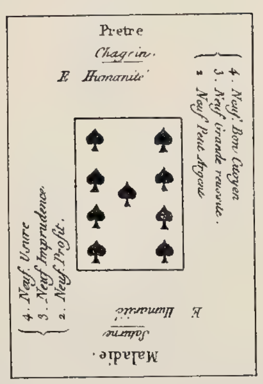
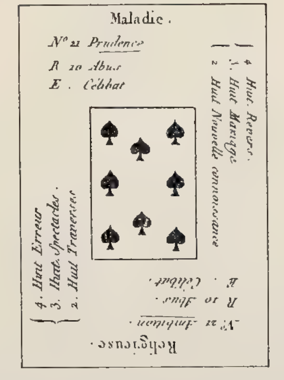
Vers 1820, les oracles étaient rendus, aux Champs-Elysées, par une femme qui, du haut d'une estrade, dévoilait l'avenir au moyen d'un long porte-voix dont le consultant portait une des extrémités à son oreille.

La cartomancie est évidemment la plus extravagante de toutes les divinations, c'est probablement pour cela qu'elle est la plus répandue dans toutes les classes de la société, et que, malgré toutes les ordonnances de police, elle ne cessera jamais d'être en honneur pour le plus grand profit des cartomanciennes présentes et à venir.

IX. — **Description de quelques jeux de cartomancie.**

Les éditions de cartes de cartomancie qui se sont succédé depuis le grand Etteilla sont extrêmement nombreuses. Il n'est pas possible d'en donner une énumération ; nous signalerons simplement celles que nous avons rencontrées et cette nomenclature sera forcément bien incomplète.



PETIT JEU DE CARTOMANCIE. — XIXe SIÈCLE

D'APRÈS LE RECUEIL DE LADY SCHREIBER

Nous avons rencontré un de ces jeux dont l'état de vétusté et de véritable usure attestait de ses longs et loyaux services. Ce jeu, que l'on peut dater assez exactement entre les années 1812 et 1816, a ceci de particulier qu'il contient, à la fois, des cartes d'une seule venue et des cartes divisées en deux par une barre horizontale; dans ces cartes en deux parties, les unes n'ont qu'une seule petite carte de jeu ordinaire, tandis que d'autres en ont deux de couleur et de valeur différentes. Au-dessus de chacune des vignettes est une petite légende gravée indiquant le sens caché que représente la carte. Le cinq de trèfle, par exemple, est le vieillard père de famille, tandis que le côté opposé est le sept de carreau représentant des commères en train de bavarder, avec cette explication : Société, mauvais caquets.

Ce jeu, qui est malheureusement incomplet, ne devait pas, malgré les basses cartes, compter plus de 32 cartes.

Mais c'est aux alentours de 1830 que la vogue des jeux de cartomancie a été le plus en honneur. Voici quelques indications puisées dans la collection de M. G. Marteau :

Le jeu du petit oracle, ancienne fabrication Lequart, gravé sur cuivre et colorié au patron. En bas et à gauche, une petite carte. Ce jeu comprend 42 cartes.

Le jeu de la sibylle des salons, jeu de cartomancie; 52 cartes et le questionnant : inventé par Mansion, 1830.

Jeu du destin antique, 80 sur 128 millimètres; petite carte ordinaire dans l'angle gauche : jeu dans le goût Pompadour. Crayon lithographique. 32 cartes.

Jeu de Mlle Lenormand, 88 sur 128 millimètres. La carte est divisée en sept parties. Au centre est un sujet allégorique quelconque; dans le coin de gauche, une petite carte de jeu ordinaire; dans le coin de droite, une lettre majuscule avec des points; au milieu, une constellation, et au bas de la carte, deux scènes divisées par un bouquet de fleurs; 52 cartes.

Le grand jeu de la main, ancienne fabrication Bourgeois-Gaudais-Pussey. Au milieu, une main avec le signe caractéristique; dans l'angle supérieur gauche, une petite carte avec l'inscription d'une planète; au bas, une carte numérale, et dans le coin de droite, en bas, est un petit tableau contenant une légende appropriée à la main qui y est représentée; 56 cartes divisées en cinq séries : brune, verte, rouge, bleue et orange.

Cartes de cartomancie du nouvel Etteilla. Au centre de la carte est la reproduction d'une carte minuscule de jeu ordinaire entourée d'une légende indiquant la signification conventionnelle donnée à chacune d'elles. Ainsi le roi de trèfle est « l'Homme brun » ou « l'Homme châtain-brun ». Sa signification est assez élastique : moins la foi, inimitié, célérité, commerce, projet, grand honneur, consultation, petit conseil; toutes les autres cartes sont pourvues de devises au sens apocalyptique où chacun peut trouver ce qu'il désire.

Le jeu de tarots d'Etteilla comprend, comme le tarot ordinaire, 21 atouts, et le Fou. On a cherché à représenter dans les figures les sujets habituellement employés; toutefois, les types sont complètement différents, et certaines cartes intitulées Justice, Tempérance et Force sont conçues dans un style qui cherche à se rapprocher du Moyen Age. Dans les portraits se trouvent des inscriptions indiquant le sens mystérieux de ces cartes.



[illegible] de ces jeux dont l'état de vétusté et de véritable [illegible] atteste de ses longs et loyaux services. Ce jeu, que l'on peut dater assez [illegible] entre 1812 et 1816, a ceci de particulier qu'il contient, à [illegible] et des cartes divisées en deux par une barre [illegible] en deux parties, les unes n'ont qu'une seule petite [illegible], tandis que d'autres en ont deux de couleur et de valeur [illegible] de chacune des vignettes est une petite légende gravée [illegible] que représente la carte. Le cinq de trèfle, par exemple, [illegible] de famille, tandis que le côté opposé est le sept de carreau [illegible] en train de bavarder, avec cette explication : Société.

[illegible] est malheureusement incomplet, ne devait pas, malgré les [illegible] plus de 32 cartes.

[illegible] aux alentours de 1830 que la vogue des jeux de cartomancie a [illegible]. Voici quelques indications puisées dans la collection de [illegible]

[illegible] petit oracle, ancienne fabrication Lequart, gravé sur cuivre [illegible]. En bas et à gauche, une petite carte. Ce jeu comprend [illegible]

[illegible] des salons, jeu de cartomancie : 52 cartes et le question[illegible] par Mansion, 1850.

[illegible] 80 sur 128 millimètres ; petite carte ordinaire dans [illegible] jeu dans le goût Pompadour. Crayon lithographique. 32 cartes.

[illegible] Lenormand, 88 sur 128 millimètres. La carte est divisée en sept [illegible]

[illegible] carte de jeu ordinaire ; dans le coin de droite, une lettre majuscule [illegible], au milieu, une constellation, et au bas de la carte, deux scènes [illegible] un bouquet de fleurs ; 52 cartes.

[illegible] jeu de la même, ancienne fabrication Bourgeois-Gaudais-Pussey, [illegible] avec le signe caractéristique, dans l'angle supérieur gauche, [illegible] avec l'inscription d'une planète ; au bas, une carte numérale, et [illegible] en bas, est un petit tableau contenant une légende appro[illegible] est représentée ; 56 cartes divisées en cinq séries : brune, [illegible] et orange.

[illegible] cartomancie du nommé Etteilla. Au centre de la carte est la [illegible] carte minuscule de jeu ordinaire entourée d'une légende [illegible]

[illegible] Homme brun » ou « l'Homme châtain clair ». Sa signification [illegible] la foi intimée, célérité, commerce, projet, grand [illegible], petit conseil ; toutes les autres cartes sont pourvues de [illegible] où chacun peut trouver ce qu'il désire.

[illegible] de tarots d'Etteilla comprend, comme le tarot ordinaire, 21 atouts, [illegible] représenter dans les figures les sujets habituellement [illegible] sont complètement différents, et certaines cartes [illegible] Espérance et Force sont conçues dans un style qui cherche [illegible]. Dans les portraits se trouvent des inscriptions [illegible] ces cartes.



JEU DE CARTES DESTINÉ A LA CARTOMANCIE, EXÉCUTÉ SOUS LA RESTAURATION

(COLLECTION HENRY D'ALLEMAGNE)

En 1845, on publia le grand jeu de tarots égyptien, composé de 78 cartes; dans ce jeu, les 21 atouts qui précèdent la série numérale sont les suivants : 1, l'Homme qui consulte; 2, le Soleil; 3, la Lune ; 4, les Etoiles; 5, les Saisons; 6, le Ciel; 7, les Oiseaux et les Poissons; 8, la Femme qui consulte; 9, la Justice; 10, la Tempérance; 11, la Force; 12, la Prudence; 13, le Mariage; 14, le Diable; 15, le Magicien; 16, le Jugement dernier; 17, la Mort; 18, l'Ermite; 19, le Temple; 20, la Roue de Fortune; 21, le Triomphateur.



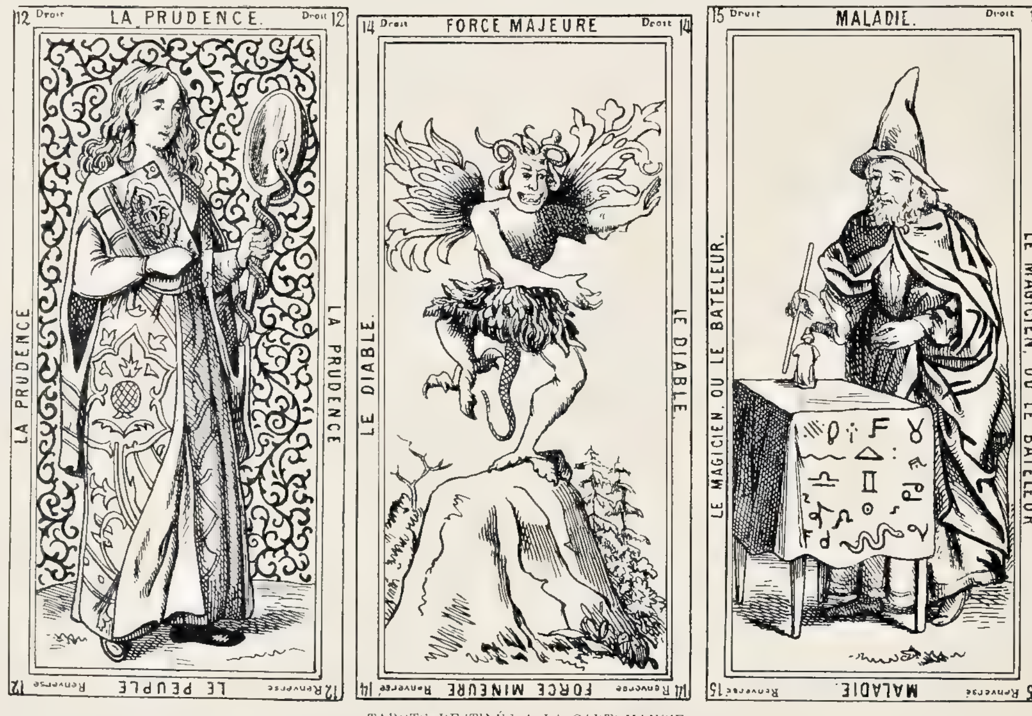
CHARLES X ET LE DUC DE BORDEAUX VENANT CONSULTER UN DEVIN

D'APRÈS UNE LITHOGRAPHIE DU XIXe SIÈCLE

Pour les figures des cartes numérales, on remarque qu'elles étaient au nombre de quatre : roi, dame, chevalier et valet ; cette disposition rappelle celle des jeux allemands du seizième siècle avec leur valet supérieur et leur valet inférieur. Les figures de la série bâton sont : le Roi, la Reine, le Prince et le Messager; elles sont numérotées, 22, 23, 24, 25. Les figures de coupe sont : le Grand Prêtre, la Mère de famille, le Chevalier et le Valet, portant les numéros 36, 37, 38 et 39. Les figures d'épées possèdent les désignations : le Guerrier, la Guerrière, le Cavalier et le Soldat, tandis que leurs numéros d'ordre sont 50, 51, 52 et 53. Enfin pour les figures de deniers nous avons Sésostris, la Reine de Saba, le Commerçant et l'Esclave, avec les numéros 64, 65, 66 et 67. On a placé

sous le numéro 78, c'est-à-dire à la fin du jeu, le Fou, qui est ordinairement mis en tête des atouts. Ce jeu, comme la plupart des jeux de tarots, devait vraisemblablement servir aux cartomanciens du dix-neuvième siècle, ce qui explique les dénominations bizarres des hautes cartes.

En 1864, on publia à l'imprimerie Bertrants, rue Rodier, 47, un jeu de tarots comprenant 52 cartes, soit la série numérale seulement. Ces cartes sont



TAROTS DESTINÉS A LA CARTOMANCIE

D'APRÈS LE RECUEIL DE LADY SCHREIBER, XIXe SIÈCLE

divisées en trois parties ; au centre se trouve une scène occupant la majeure partie de la carte, en haut et à droite est gravée une carte minuscule de jeu ordinaire et, lui faisant pendant, l'on a placé une autre carte de même dimension dont les points sont remplacés par des lettres de l'alphabet. L'espace compris entre ces deux cartes est occupé par des signes reproduisant un coin étoilé du firmament. La partie inférieure de la carte est occupée par de petites scènes ou par divers objets usuels.

Sept de pique, lettre A, représente un alchimiste dans son laboratoire. Dans la partie inférieure à droite, on voit une paysanne revenant du marché de la ville, tandis qu'à gauche un jeune ouvrier conduit sa femme



CARTES ASTRONOMIQUES DESTINÉES A LA CARTOMANCIE

D'APRÈS LE RECUEIL DE LADY SCHREIBER

à la promenade; ces deux petites scènes sont séparées par un bouquet de roses.

Neuf de trèfle, lettre I, représente Hercule combattant l'Hydre; au bas et à droite est un Turc adossé à une petite table, tandis qu'à gauche un banquier compte ses écus.

Huit de carreau, lettre A, les dieux dans l'Olympe; au bas et à droite, une mère donnant les leçons à ses enfants; à gauche, un savant dans son cabinet de travail. Entre les deux scènes est placé un bouquet de marguerites.

Signalons encore un jeu conçu dans le goût du Moyen Age et qui a été exécuté vers le milieu du dix-neuvième siècle. Nous en reproduisons trois atouts : la Prudence, le Diable et le Bateleur, et l'on sent, dans ces diverses compositions, un mauvais pastiche des cartes du seizième siècle.

On a fait également, en Angleterre, un jeu avec les constellations célestes : le Dragon, Hercule, le Scorpion, dans lesquels les points sont indiqués par des chiffres romains.

DEUXIÈME PARTIE

LE JEU DE CARTES LIVRE DE MESSE

Pour certains auteurs, le jeu de cartes n'était pas seulement digne de figurer sur les tables de jeu, ils voyaient dans sa composition toute une suite d'idées morales ou historiques faisant le plus grand honneur à leur sagacité.

Un chroniqueur du seizième siècle nous apprend qu'un jour un religieux, blâmé par son supérieur pour la passion qu'il montrait pour le jeu de cartes, se disculpa de la manière la plus ingénieuse contre le reproche qui lui était adressé :

« Le jeu de cartes, dit-il, loin d'être pour moi une cause de perdition, me remet, au contraire, sans cesse en mémoire toutes mes croyances et tous mes devoirs.

» L'as m'apprend qu'il n'y a qu'un seul Dieu; le deux me parle du Père et du Fils; le trois me représente la sainte Trinité; le quatre, les Evangélistes; le cinq, les cinq vierges saintes; le six me rappelle les jours que Dieu employa pour créer le monde; le sept marque le jour où le Créateur se reposa; le huit est le nombre de personnes sauvées du déluge; le neuf me rappelle les commandements de Dieu et de l'Eglise; enfin voici notre Roi et notre Reine pour qui, moi le valet, j'adresse tous les jours au Ciel les plus ardentes prières.... »

Malheureusement l'histoire ne nous dit pas si le prieur jugea la démonstration concluante.....

La plus curieuse destination qui fut donnée au jeu de cartes est celle de M. Hatin qui publia, en 1811, ce fascicule intitulé : *Histoire du jeu de cartes du Grenadier Richard ou explication du jeu de 52 cartes en forme de livre de prières.*

Richard, nous apprend-il, étant entré un jour de fête dans une église avec une partie de son régiment pour entendre la messe, tira de sa poche un jeu de cartes qu'il tint devant lui avec le même recueillement que si c'eût été un livre de prières. Son sergent, scandalisé, comme tous les spectateurs, de la conduite du grenadier, lui ordonna de faire disparaître son jeu. Mais celui-ci, sans faire attention aux murmures ni à l'avis de son supérieur, continua à tenir les yeux attachés sur son jeu dans une attitude dévote et contemplative.

A l'issue de la cérémonie, Richard, conduit à son colonel auquel le scandale fut raconté, apprit à celui-ci comment il prétendait suivre l'office divin



LE GRENADIER RICHARD, lisant la Messe et l'Histoire dans un Jeu de Cartes.

sur son jeu de cartes. Ces explications données tout au long ne manqueraient pas que de lasser nos lecteurs, aussi nous bornerons-nous de donner un exemple qui permettra d'apprécier les beautés de la méthode de Richard :

« Un as me rappelle un seul Dieu créateur du ciel et de la terre; le premier jour de la création du monde, Dieu fit la lumière.

» Un deux me rappelle le deuxième jour de la création, où Dieu fit le firmament; il y a deux natures en Jésus-Christ, la nature divine et la nature humaine; Jésus-Christ a été crucifié entre deux larrons; les deux commandements de la loi naturelle; les deux commandements de la loi de charité, etc.

» Un trois me représente les trois personnes en Dieu; le troisième jour Dieu sépara les eaux d'avec la terre. Un trois me rappelle les trois enfants d'Adam; les trois flèches mortelles qui ont percé le cœur de nos premiers pères : la sensualité, la curiosité et la présomption, etc.

» . . . .

» Si mes yeux se fixent sur une dame, je me représente Eve, mère des

humains, ainsi que cette autre sainte veuve, juive de la tribu de Siméon, qui délivra sa patrie et rendit son nom si célèbre par la mort d'Holopherne. Mais j'y vois également cette chaste et humble Vierge, qui porta Jésus-Christ dans son sein.

» Le roi me représente Adam commandant, après Dieu, à la nature et aux animaux, à qui il donna des noms.

» Si je considère le nombre des cartes de mon jeu, j'en trouve cinquante-deux, parmi lesquelles douze seulement ont des figures. Elles me représentent les douze fontaines d'Elim; les douze pierres précieuses du rationnel grand prêtre; les douze patriarches; les douze tribus d'Israël; les douze petits prophètes choisis et inspirés de Dieu pour instruire le peuple juif et pour prédire l'avenir.

» Ces douze figures me rappellent aussi que le Sauveur, âgé de douze ans, s'assit dans le Temple au milieu des docteurs pour leur expliquer la loi; qu'il choisit douze apôtres; etc...

» Quand je m'arrête à la dénomination des cartes, le carreau me fait penser à l'endroit où fut placée la croix de Jésus-Christ; le pique à la lance qui lui ouvrit le côté; le cœur me remet devant les yeux le cœur de Jésus-Christ à découvert par le moyen de ses bras étendus sur la croix. Le trèfle par ses trois feuilles réunies, l'union, le zèle et l'amour des trois femmes qui allèrent le matin au tombeau de Jésus-Christ pour l'embaumer; etc... »

Certes une telle conception dénotait une imagination féconde et une mémoire à toute épreuve, et le colonel aurait eu mauvaise grâce de ne pas pardonner à son subordonné son incartade. Mais, ne voulant pas transiger avec la discipline, le colonel infligea trois mois de cachot à Richard qui subit son arrêt, mais fut ensuite fait sous-lieutenant en récompense de l'intelligence qu'il avait déployée dans son plaidoyer.

TROISIÈME PARTIE

LES CHATEAUX DE CARTES

I. — Origine de ce jeu.

Il y a peu de documents sur l'origine des châteaux de cartes, mais il est bien évident que ce jeu enfantin remonte à l'époque même où les cartes furent d'un usage courant et se répandirent dans le peuple. Quand les grandes personnes ne pouvaient plus se servir d'un jeu de cartes, soit qu'il fût vieux, ou incomplet, soit qu'un trop long usage en eût fait pâlir les couleurs, on les abandonnait aux enfants qui s'empressaient de faire, avec ces éléments fragiles, les constructions les plus variées.

L'édification de ces châteaux de cartes est, en effet, des plus simples; il suffit de placer verticalement quatre cartes destinées à former les murs de la



LA CREDULITE SANS REFLEXION.

Dédié à Son Altesse Sérénissime Monseigneur le Prince de Condé Prince du sang

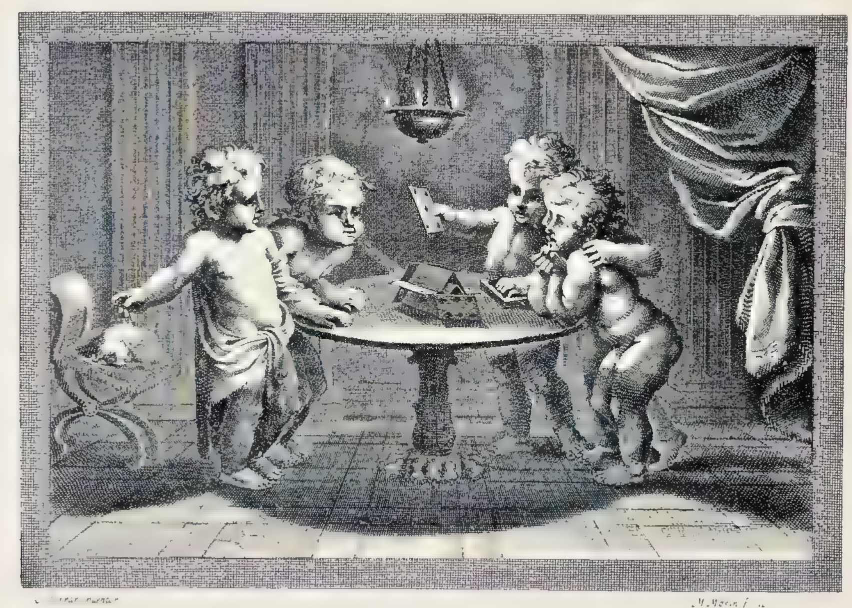


A Paris chez Halbou, Rue de Fouarre ... Halbou

pièce et de les recouvrir d'autres cartes posées à plat pour permettre l'édification des étages supérieurs.

II. — **Les châteaux de cartes servant d'amusement à Louis XIII et à la princesse Palatine.**

Au commencement du dix-septième siècle, Louis XIII enfant se plaisait à



LE CHATEAU DE CARTES
D'APRÈS UNE GRAVURE DE ERRAR, XVIIe SIÈCLE

faire des châteaux de cartes, ainsi que le mentionne Héroard dans son Journal, à la date de 1606.

Un siècle plus tard la princesse Palatine écrivait le 8 avril 1719 : « Des grandes personnes s'amusent ici comme des enfants à faire des châteaux de cartes. »

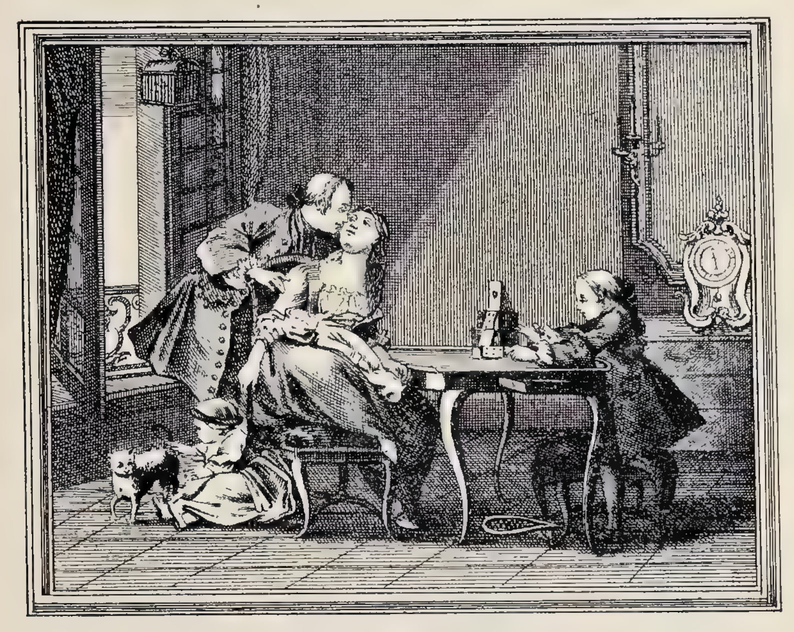
III. — **Diverses représentations de ce jeu.**

Une des plus anciennes représentations est due à Errar, qui a fait dans ce genre un grand nombre de compositions tout à fait charmantes : il nous présente cinq enfants groupés tout autour d'une table et occupés à édifier une construction qui va bientôt s'écrouler sous le souffle d'un des assistants, et le graveur a pris grand soin de nous indiquer comment vont s'y prendre les jeunes destructeurs.

Dans le recueil de dessins pour dessus de tabatières exécutés au dix-

huitième siècle, nous voyons un gamin s'amusant à édifier une véritable forteresse qui ne semble du reste guère plus solide ni plus imprenable que la vertu de la jeune femme qui lui fait vis-à-vis.

Gravelot, dans ses délicieux cartouches de style rocaille, a consacré une vignette aux châteaux de cartes, et nous assistons à une curieuse querelle provoquée entre quatre bambins par l'édification d'un de ces fragiles édifices.



LES CHATEAUX DE CARTES SOUS LOUIS XV
D'APRÈS UN RECUEIL POUR DESSUS DE TABATIÈRES
(BIBLIOTHÈQUE NATIONALE. — ESTAMPES)

Sous l'Empire, le jeu des châteaux de cartes faisait partie de la suite classique des jeux des jeunes garçons.

L'époque Louis-Philippe nous présente également une lithographie où l'édification de ces maisons de papier est indiquée comme une des récréations les plus recherchées en famille.

M. Morin signale l'emploi de vieilles cartes pour l'édification d'un minuscule théâtre de marionnettes. « On bâtissait aussi, dit-il, de ces châteaux de cartes qui ont servi d'images pour exprimer la fragilité de certaines choses. » En 1663, Denis de Monjot, imprimeur à Troyes, possédait « seize tableaux plus un château de cartes pinct garny de verre et sur un pied en bois ». Ce château était estimé 30 livres, prix considérable pour l'époque, ce qui permettrait de supposer que ce n'était pas une construction uniquement faite avec de vieilles cartes,

mais probablement quelques-uns de ces merveilleux travaux d'art et de patience, comme cette armée de soldats de cartes qui avait été faite par Henri Gessey en 1670, pour le Dauphin alors âgé de huit ans. Cette armée, qui ne comprenait pas moins de vingt escadrons de cavalerie et dix bataillons d'infanterie, avait coûté au trésor royal la modique somme de 6 000 livres.



LE CHATEAU DE CARTES
D'APRÈS UNE COMPOSITION DE GRAVELOT

Au commencement du dix-neuvième siècle, dans la série des gravures publiées par le *Bon Genre*, il y eut une planche spéciale consacrée aux châteaux de cartes où on voit deux jeunes filles qui viennent d'élever une construction à plusieurs étages avec ces fragiles matériaux. La scène représente la destruction de toute cette architecture, qui s'écroule sous le souffle d'un garçonnet vêtu d'un justaucorps d'un vert à la dernière mode.

IV. — Règles relatives à l'édification des châteaux de cartes.

Il ne faudrait pas croire que les châteaux de cartes se font au hasard; il y a des règles auxquelles doivent se conformer les constructeurs soigneux.

Dans un manuel, spécialement consacré aux jeux, publié par Mme Celnart en 1836, nous trouvons toute une série de préceptes destinés à guider les enfants qui consentent à se livrer à cet amusement :

« Les châteaux de cartes s'élèvent encore d'une autre façon; au lieu de former des murailles et des planchers en posant les cartes à plat, on en penche deux, qui, rapprochées par un bout, sont écartées par l'autre qui s'appuie sur la table : on met ainsi deux ou trois toits ou cases l'un auprès de l'autre : on place ensuite sur le sommet des cartes couchées sur leur longueur : ces cartes servent à soutenir une autre rangée de toits qui alternent avec les précédents. S'il y a trois toits ou cases à la première rangée, il ne peut y en avoir que deux à la seconde, car chaque étage va en diminuant d'un : on continue de même, et à la troisième il ne peut plus tenir qu'une case qui termine le château, parce qu'on ne peut coucher une carte seule sur un seul toit. Le château achevé, on peut tracer un mur d'enclos autour, et carrément en plantant des cartes l'une auprès de l'autre sur leur longueur : de place en place on peut en mettre qui figure un cabinet, une étable, etc... Les petits garçons disposent leurs cartes de manière à représenter un camp, et les petites filles, un village; les uns et les autres s'amusent au mieux, mais un mouvement brusque ou étourdi et le plus léger souffle détruisent aussitôt ces jolis bâtiments. »

On peut faire rentrer aussi dans cette catégorie les amusants découpages que l'on peut obtenir à l'aide de vieilles cartes. Dans leur charmant volume sur les jeux et jouets du jeune âge, MM. Gaston et Albert Tissandier donnent les plus divertissantes recettes pour fabriquer les cages à mouches, les capucins de cartes et même des attelages complets dans lesquels les essieux sont remplacés par une épingle habilement placée.



[illegible] ces merveilleux travaux d'art et de patience, [illegible] de cartes qui avait été fait par Henri Gessey [illegible] huit ans. Cette armée, qui ne comprenait [illegible] et dix bataillons d'infanterie, avait [illegible] de leurs bras.

[illegible] siècle, dans la série des gravures publiées par le *Bertrand*, il s'en trouve une planche spéciale consacrée aux châteaux de cartes où on voit deux jeunes filles qui viennent d'élever une construction à plusieurs étages avec ces fragiles matériaux. La scène représente la destruction de toute cette architecture, qui s'écroule sous le souffle d'un garçonnet vêtu d'un justaucorps [illegible] vert à la dernière mode.

Les châteaux de cartes.

Il ne faudrait pas croire que les châteaux de cartes se font au hasard; il y a des règles auxquelles doivent se conformer les constructeurs soigneux.

Dans un manuel, spécialement consacré aux jeux, publié par M. Lebrun en 18[illegible], nous trouvons toute une série de préceptes destinés à guider les en[illegible] [illegible] qui pourront [illegible].

[illegible]

[illegible] aussi dans cette catégorie les amusants découpages [illegible] de vieilles cartes. Dans leur charmant volume sur [illegible], MM. Gaston et Albert Tissandier donnent les plus [illegible] fabriquer les cages à mouches, les capucins de cartes [illegible] dans lesquels les essieux sont remplacés par une [illegible]



LE CHATEAU DE CARTES

V. — **Tableau de M. Chaplin.**

La représentation de ce jeu a tenté des artistes modernes, et, au Salon de 1865, M. Chaplin avait exposé un tableau figurant une jeune fille en robe de soie bleue à raies blanches tenant sur ses genoux un tricot de laine rouge et penchée par un mouvement des plus gracieux et des plus justes vers une fillette occupée à élever un château de cartes. Ce groupe était charmant. Ce tableau, composé dans la manière de Chardin, et peint dans des tons d'une grande fraîcheur, avait obtenu, paraît-il, à cette époque beaucoup de succès.



le Château de Cartes.

VI. — **Poésie sur les châteaux de cartes.**

M. Lefranc nous a laissé une petite poésie consacrée à l'édification des châteaux de cartes :

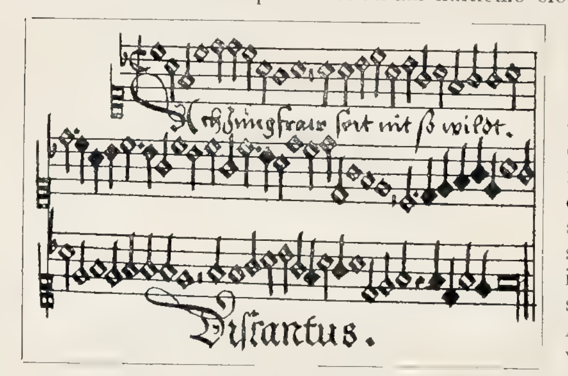
D'un grand château symétrique
Plaçant l'étage dernier,
Notre enfant gaiement s'explique
Ce qu'il fera du premier,
Du second et du grenier :
« Au bas sera la cuisine,
» Et (quel plaisir d'y songer!)
» Voici le garde-manger. »

La mansarde qu'il termine
Sous le toit vient s'allonger,
Puis enfin sa main dessine
Dans l'air un comble léger.
Sur son palais comme il ouvre
Alors un œil amoureux !
Perrault d'un air plus joyeux
Ne regardait pas le Louvre.

QUATRIÈME PARTIE

UTILISATION DU DOS DES VIEILLES CARTES

On peut dire des cartes qu'elles se survivent à elles-mêmes, et ceci était surtout vrai au dix-septième et au dix-huitième siècle, parce qu'alors le dos des cartes n'était chargé d'aucun dessin, ce qui permettait encore de l'utiliser pour les usages les plus divers. Les cartes hors d'usage étaient employées autrefois d'une manière courante pour écrire quelque court billet, et personne ne songeait alors à s'offenser de recevoir une invitation à dîner présentée sur le dos d'un valet de trèfle. A une époque où les cartes de visite étaient fort jolies mais assez peu répandues, les vieilles cartes à jouer servaient habituellement aux multiples usages auxquels nous employons maintenant notre moderne bristol. Une légende, à laquelle certains biographes autorisés de Molière ont ajouté foi, est celle que l'illustre comique prenait sur des cartes à jouer les notes remarquables sur les faits divers et les observations plus ou moins malicieuses qu'il utilisait ensuite pour ses pièces.



NOTATION MUSICALE
INSCRITE AU DOS DES CARTES DU JEU SATIRIQUE ALLEMAND DE 1[illegible]
(COLLECTION F.GDOR)

M. de Voltaire lui-même ne négligeait pas ce procédé économique de transmettre sa pensée à ses concitoyens. Dans son remarquable ouvrage sur Voltaire, M. Desnoireterres cite ce menu détail qui n'est pas sans intérêt : « Sur une carte à jouer très sale, de la main de Voltaire : M. de Voltaire est venu quatre fois. »

Mr. Palissot prie Mr. Poinsinet de passer ce soir chez lui s'il lui est possible il a quelque chose a lui dire ou demain

AUTOGRAPHE DE PALISSOT
INSCRIT AU DOS D'UN ROI DE TRÈFLE REPRÉSENTANT J.-J. ROUSSEAU

Tout le monde employait les vieilles cartes à jouer pour y inscrire des décisions qui pouvaient avoir une grave influence sur

la vie et même sur la liberté de leurs concitoyens. Les Archives de la Bastille, qui sont conservées à la bibliothèque de l'Arsenal, sont remplies, en effet, d'avis donnés par les juges sur tel ou tel personnage contre lequel une instruction était ouverte.

Nous reproduisons ici la note inscrite au dos d'un roi de trèfle révolutionnaire figuré sous les traits de Jean-Jacques Rousseau; ce billet est de la main de Charles Palissot de Montenoy, poète et auteur dramatique, qui fut un ennemi acharné de Voltaire et des encyclopédistes.

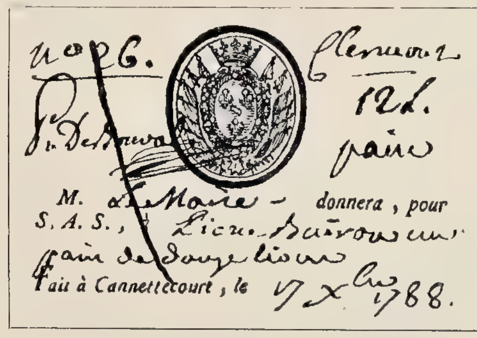
M. DE MARIGNAN,
Juge Mage d'Auch.

M. DE MARIGNAN,
Juge Mage d'Auch.

CARTES DE VISITE
IMPRIMÉES AU DOS D'UNE CARTE A JOUER
(COLLECTION A. NICOLAÏ)

On ne s'est pas contenté d'écrire au dos des cartes à jouer des mentions manuscrites; certains personnages les ont utilisées pour se faire imprimer des cartes de visite. Dans les collections de M. Nicolaï, nous avons relevé un curieux spécimen de cette habitude, et M. de Marignan le juge mage avait même trouvé bon de se faire imprimer deux cartes de visite sur le dos d'une seule carte à jouer.

Les réclames, qui n'avaient pas pris au dix-huitième siècle l'importance qu'elles ont acquise aujourd'hui, ne méprisaient pas l'utilisation des vieilles cartes à jouer pour vanter l'excellence de tel ou tel produit; on a relevé le nom d'un grand nombre de commerçants qui se servaient de cartes à jouer pour donner leur adresse à des clients.


M. ... donnera, pour
S. A. S., ...
Fait à Cannettecourt, le 17 Xbre 1788.

BON DE SUBSISTANCE EN NATURE
POUR LA GÉNÉRALITÉ DE CLERMONT
(COLLECTION G. MARTEAU)

Les officiers recruteurs ont eu recours aussi quelquefois à ce procédé pour distribuer dans les cabarets des prospectus engageant les jeunes gens à entrer dans leur régiment. On conserve dans les Archives du département de l'Aube un curieux spécimen de ce genre de réclame tout à fait spécial, qui a été publié par M. Morin dans son excellent livre sur les cartiers de Troyes :

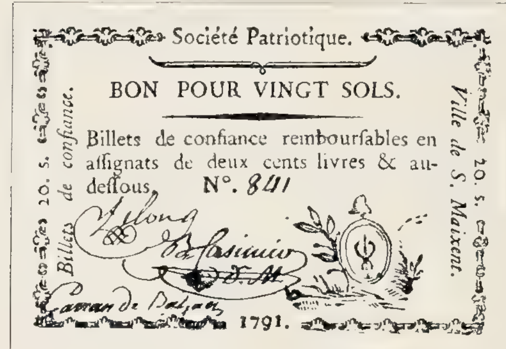
« RÉGIMENT DE NAVARRE
» *Cinquième Régiment de France en Garnison au Hâvre de Grâce,*
» *De par le Roi et Mgr le Duc de Cossé, Gouverneur de Paris.*

» Ceux qui voudront prendre parti pour ledit régiment s'adresserout avec

confiance à M. Pajot, sergent audit régiment, qui leur donnera de bons engagemens, congé au bout de huit ans; il récompensera généreusement ceux qui lui procureront de beaux hommes. Il reçoit les jeunes gens à 5 pieds et 1 pouce et à 5 pieds d'espérance. On a besoin de sujets pour la Compagnie de volontaires détachés, tels que fraters, tailleurs, chirurgiens, etc..., où ils s'avanceront par leurs talents.

» Le sieur Pajot est logé place de Grève, en face de la rue Jean-de-l'Epine, chez M. Rascinet, M^d limonadier, au troisième sur le devant : et on le trouve au café du Midi, sur le quai de la Feraille. »

Dans sa remarquable étude sur les *Curiosités des anciennes cartes à jouer*, M. Flobert signale un emploi vraiment inattendu des anciennes cartes à jouer : c'est une note sous forme de certificat de mariage donné sur un sept de cœur ; elle devait être ensuite inscrite sur les registres de la paroisse.



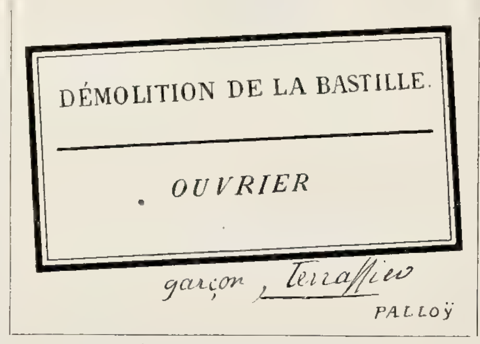
BON DE CONFIANCE
INSCRIT AU DOS D'UNE CARTE A JOUER.
(COLLECTION G. MARTEAU)

Je déclare avoir donné la bénédiction nuptiale ce jourd'hui vingt-sept juin 1785 à Monsieur Jean Lassac Noël de Geac et à Demoiselle Marie-Marguerite Chasseloup de Laubat de Saint-Simon de l'expresse permission de Monseigneur l'Evêque de Saintes en date du 20 *de ce mois, signée de l'Aage doyen, vicaire général. Il en faut faire note sur les registres de la paroisse de Saint-Pierre de Marennes à La Rochelle, le* 27 *juin* 1785.

Bouhier, prêtre de l'Oratoire, curé de Notre-Dame.

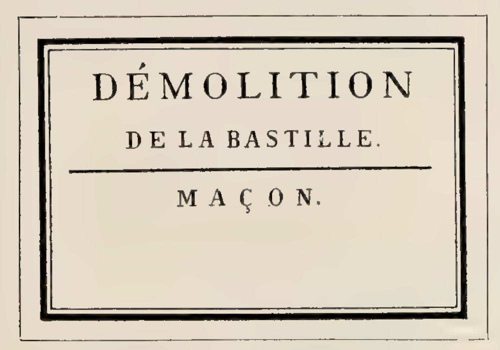
M. Flobert signale, un peu plus loin, un autre emploi vraiment intéressant des cartes à jouer : ce sont les billets que l'on remettait aux ouvriers chargés de la démolition de la forteresse de la Bastille, billets qu'ils devaient montrer aux sentinelles afin que le public n'eût pas l'occasion, en se mêlant aux travailleurs, de retarder la démolition de ce dernier rempart de la tyrannie. Palloy, dans ses mémoires, raconte le trafic auquel ces cartes d'entrée donnaient lieu :

« Il arrivait que les ouvriers porteurs de leurs cartes d'entrée


DÉMOLITION DE LA BASTILLE.
OUVRIER
garçon, Terrassier
PALLOŸ

CARTE D'ENTRÉE POUR LES OUVRIERS EMPLOYÉS A LA DÉMOLITION DE LA BASTILLE
TIRÉE DES MÉMOIRES DE PALLOY
(BIBLIOTHÈQUE NATIONALE, MS. FR. N. A. 2811)

les vendirent, parce qu'ils pouvaient entrer et sortir étant connus des sentinelles, de façon qu'il s'en est vendu à la porte 6 livres. Un étranger m'a assuré en avoir payé une 12 livres. Il est arrivé aussi que beaucoup de ces cartes étaient vendues au public par les sentinelles qui s'emparaient des cartes. Les personnes qui n'étaient pas pourvues de cartes d'entrée ne pouvaient voir que la première cour. Il a été impossible d'empêcher ce trafic, les ouvriers faisaient contribuer, et les bourgeois même offraient des pourboires, en sorte qu'on fut obligé de faire une caisse commune : on mit, à cet effet, un tronc à la porte du fort. M. Vienne avait placé sa fille, qui recevait les dons des particuliers. Il eut le malheur d'être suspect, aussi s'est-il plaint de l'ingratitude des ouvriers. Une autre espèce de rétribution : Plusieurs ouvriers avaient acheté des flambeaux et montraient au public les cachots. J'ai, moi-même, muni d'un flambeau, satisfait les personnes qui désiraient voir ces affreux antres du despotisme, et ce, pour empêcher les ouvriers de rançonner le public. Je n'ai pu réussir. Ils avisèrent un autre moyen de satisfaire leur cupidité. Ils firent une ouverture dans laquelle ils cachèrent une certaine quantité de personnes, qui avaient la patience d'attendre que l'appel fût fait : ils passaient la nuit dans l'intérieur des cachots.


DÉMOLITION
DE LA BASTILLE.
MAÇON.

CARTE D'ENTRÉE POUR LES OUVRIERS EMPLOYÉS A LA DÉMOLITION DE LA BASTILLE
TIRÉE DES MÉMOIRES DE PALLOY
(BIBLIOTHÈQUE NATIONALE, MS. FR. N. A. 2811

« Je suis sûr et j'affirmerais volontiers que tous les ouvriers, en général, ont reçu un pourboire de plus de 40 000 livres, tant la curiosité des citoyens des provinces et de l'étranger était grande. »

Il est intéressant de faire observer que les compagnons qui travaillaient à la démolition de la Bastille gagnèrent 36 sols par jour, tandis que les garçons qui les servaient n'avaient que 20 sols. Le travail complet de la démolition coûta 943 769 livres (1).

Caisse Patriotique de la ville de St. Maixent.
BON DE DIX SOLS
Billets de confiance, remboursables en assignats. de cent livres et au dessous.
N.° 2316
1792

BON DE CONFIANCE
IMPRIMÉ AU DOS D'UNE CARTE A JOUER
(COLLECTION G. MARTEAU)

Les fiches ont été une véritable mine que les amateurs de vieilles cartes ont exploitée et ils y ont fait

(1) Extrait de l'article de M. Flobert paru dans le bulletin : *le Vieux papier*, janvier et mars 1902.

une abondante moisson. Rien n'était plus commode, en effet, pour inventorier les volumes et les manuscrits des bibliothèques, que ces petits feuillets de cartons de dimension uniforme et d'une matière assez résistante pour permettre de les manier souvent sans les déchirer. Il existe encore dans certaines bibliothèques des milliers de fiches qui ont été inscrites au dos de cartes révolutionnaires et que les érudits sont encore souvent obligés de feuilleter quand ils veulent retrouver les traces de quelques volumes rares et précieux.

Pendant la Révolution, les vieilles cartes à jouer ont été transformées en bons de confiance; dans les collections de MM. Marteau et Vivarez, on trouve de très nombreux spécimens de ces curieux billets de banque, et ceux que nous reproduisons avaient cours dans les villes de Châtellerault et de Saint-Maixent.



LE JEU DE LA DROGUE (1), D'APRÈS UNE LITHOGRAPHIE DU XIXe SIÈCLE.

M. Morin signale l'emploi d'une carte à jouer comme billet comminatoire déposé, au moment de la Révolution, sous la porte d'une famille aristocratique demeurant à Troyes, rue des Trois-Maures, le 11 mars 1792 :

Malgré les miracles que Dieu opéroit en faveur des Israélites, Paraon avoit des Devins et des prêtres des faux Dieux qui l'entretinrent dans son aristocratie, jusqu'à ce que ce prince fût noyé dans la mer Rouge avec toute son armée. Il en est de même aujourd'huy, les aristocrates ont des gazetiers et des faux prophètes remplis de mensonges et de calomnies, jusqu'à ce que la patience de la nation soit montée à son comble. Pensez-y bien, aristocrate.

La période révolutionnaire nous réservait pour cette ville de Troyes une véritable surprise, car on ne pouvait vraiment pas s'attendre à voir les anciens

(1) Nous avons rencontré dans la collection de M. Cottereau un petit jeu de société intitulé « Jeu de la drogue, à Paris, chez Gide fils, rue Saint-Marc Feydeau, n° 20 ». Les cartes qui composent ce jeu représentent les costumes militaires de l'époque de 1820 environ, et sur plusieurs d'entre elles où se trouvent des musiciens on voit figurées ces petites fourches de bois que le perdant au jeu de la drogue devait placer sur son nez. Nous n'avons malheureusement aucun renseignement sur la manière dont on se livrait à ce petit jeu.
















CARTES D'UN JEU DE SOCIÉTÉ DÉNOMMÉ « JEU DE LA DROGUE »
publié à Paris chez Gide fils, rue Saint-Marc-Feydeau, n° 20, époque Restauration.

(COLLECTION G. COTTREAU.)



LE MARCHAND DE CHANSONS POPULAIRES
Au second plan, on aperçoit l'enseigne d'un marchand papetier vendant des cartes à jouer,
D'APRÈS UNE ESTAMPE DE COCHIN, XVIIIe SIÈCLE
(COLLECTION HENRY D'ALLEMAGNE)

rois, fussent-ils de simples rois de jeux de cartes, servir à réclamer un bonnet de la Liberté, enlevé par le vent. Voici le libellé de cette singulière réclame que nous empruntons au travail que M. Henri Lemattre a bien voulu nous communiquer sur « les avis imprimés au dos des cartes à jouer ».

« *Effet perdu.* Bonnet de la Liberté, donné par le célèbre Raucourt, ex-galérien, dévastateur de maisons, à la Société des Amis de la Constitution de Troyes, par elle placé en signe d'honneur sur la tour de Saint-Pierre, enlevé par un ouragan aristocrate, le 21 mai 1792.

» Récompense honnête à qui le rapportera. »

Le même auteur cite une invitation à un bal suivi d'un souper, que S. A. Mgr le Prince de Ligne envoyait à ceux auxquels il voulait faire les honneurs de sa demeure.

La Belgique et la Hollande ont fait un usage considérable des cartes à jouer pour les billets mortuaires, soit qu'ils servissent à annoncer l'heure des obsèques, soit qu'ils fussent employés sous forme de cartes de visite adressées à tous ceux qui avaient honoré les funérailles de leur présence. Il paraît que Napoléon Ier utilisait également les vieilles cartes à jouer, et nous ne pouvons faire mieux que de citer à ce sujet, d'après M. Lemattre, le passage suivant emprunté à l'ouvrage de M. le baron de Comeau sur les guerres du premier Empire :

« Napoléon était d'un prodigieux sang-froid et apportait une façon simple et merveilleuse dans la préparation de ses opérations. En campagne, le major général lui apportait, tous les matins, *sur une carte à jouer,* le nombre de combattants ou *têtes à feu* et l'indication de leurs emplacements. Il prenait une carte du pays, se penchait sur la carte, mettant la main droite sur une pelote hérissée d'épingles à têtes de couleur. Il plantait les épingles, se relevait, fixait l'ensemble par la carte des chiffres qu'il rayait à coups d'ongles. Cette opération terminée, sa figure changeait et prenait un air d'autorité indélébile. »



TABLE DES MATIÈRES

CHAPITRE PREMIER

ORIGINE ET TRANSFORMATIONS DIVERSES DU JEU DE CARTES

PREMIÈRE PARTIE. — **Origine orientale des cartes à jouer.**

DEUXIÈME PARTIE. — **Origine européenne des cartes à jouer.**

TROISIÈME PARTIE. — **Les jeux de cartes à jouer en Allemagne.**

QUATRIÈME PARTIE. — **Cartes numérales françaises.**

Cinquième partie. — **Un jeu instructif au quatorzième siècle.**

Sixième partie. — **Le jeu de tarots.**

Onzième partie. — **Jeux de cartes satiriques, politiques, grotesques.**

Douzième partie. — **Jeux divers.**

CHAPITRE II

LÉGISLATION, FABRICATION ET VENTE DES JEUX DE CARTES

Première partie. — **Ordonnances et règlements concernant l'imposition, la fabrication et la vente des cartes à jouer.**

DEUXIÈME PARTIE. — **Réglementation de l'emploi des enveloppes de jeux.**

TROISIÈME PARTIE. — **Des marques ou des filigranes imprimés sur les cartes et sur les enveloppes pour combattre la fraude.**

QUATRIÈME PARTIE. — **Contrefaçon des jeux de cartes.**

CINQUIÈME PARTIE. — **Les jeux de cartes et la gravure sur bois.**

SIXIÈME PARTIE. — **De la fabrication des cartes à jouer.**

CHAPITRE III

LA PASSION DU JEU

Première partie. — **Le jeu et les joueurs à travers les âges.**

CHAPITRE IV

INTERPRÉTATIONS DIVERSES DES JEUX DE CARTES : LEUR EMPLOI LORSQU'ELLES SONT INUTILISABLES POUR LE JEU.

Première partie — **La bonne aventure d'après les cartes à jouer.**

Deuxième partie. — **Le jeu de cartes livre de messe** 486

Troisième partie. — **Les châteaux de cartes.**

Quatrième partie. — **Utilisation du dos des vieilles cartes** 494

SAINT-CLOUD. — IMPRIMERIE BELIN FRÈRES.


57-B13721



